PATHWAY TO GLORY › DRAGON BALL Z › THE GETAWAY 2 › THE URBZ

MEGACONSOLAS

El Corte Inglés

Nº 25 · Diciembre 2004 · www.elcorteingles.es

LOS MEJORES JUEGOS EN TODAS LAS CO

HALO 2
EL MEJOR SHOOTER

METROID PRIME 2
HEROÍNA DEL ESPACIO

MARIO VS. DONKEY KONG
DUELO DE TITANES

CALL OF DUTY
¡ES LA GUERRA!

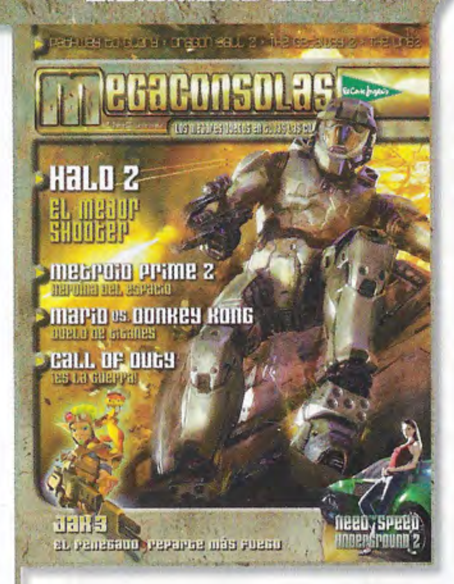
JAK 3
EL RENEGADO REPARTE MÁS FUEGO

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



EXCLUSIVO para N-GAGE
Estás en la Segunda Guerra Mundial.
Te han tendido una emboscada. ¿Qué haces?
A. Mantienes tu posición
B. Retrocedes
C. Pides ayuda a tus amigos del bar
N-GAGE
PATHWAY TO GLORY
NOKIA
PATHWAY TO GLORY™
Recluta a tus compañeros en Pathway to Glory.
El juego de guerra online, móvil y multijugador.
Colabora con tus amigos para vencer a enemigos de todo el mundo en Pathway to Glory. La II Guerra Mundial estalla y la batalla por el control de Europa está en su punto álgido. Dirige un comando internacional de soldados de élite de la II Guerra Mundial y vence a tus oponentes en N-Gage Arena. Juego de guerra online multijugador en las consolas de bolsillo N-Gage QD y N-Gage.
www.pathwaytoglory.com
N-GAGE
NOKIA
anyone anywhere
Publicado por
NOKIA
N-GAGE ARENA
Bluetooth®
www.n-gage.com/es

DICIEMBRE 2004



NFS Underground 2 — 18

MULTI

Las clandestinas carreras urbanas a la luz de la luna vuelven con una punta más de velocidad y el tanque lleno de gasofa.

Los Urbz — 26

MULTI

Los Sims bajan a la calle y se meten al vecindario en el bolsillo con su lado más "fashion" y seductor.



Jak 3 — 42

PS2

El renegado regresa armado hasta los dientes para darle boleto a cuanto enemigo se le ponga por delante en un plataformas trepidante.

The Getaway Black Monday — 46

PS2

"Apatrullando" la ciudad y no es torrente sino Mitch, un poli duro que va a poner al crimen organizado en su sitio.

Metroid Prime 2 — 58

GC

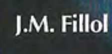
La gran heroína del espacio, Samus, recorre nuevamente los pasillos de una nave para limpiarla de indeseables alienígenas.

Halo 2 — 60

XBOX

Le estábamos esperando y el Master Chief no ha defraudado en su segunda oportunidad de salvar a la Tierra. El mejor shooter nunca visto.

Mario vs. Donkey Kong



GBA



Dos pesos pesados de la factoría Nintendo se enfrentan en un apasionante duelo plataformero con mucha chicha y chascarrillo.

Índice ...

... POR JUEGOS

Blinx 2/62 Call of Duty: Finest Hour/ 20 Crash ´n´ Burn/54 Dragon Ball Z Budokai 3/48 FIFA Football 2005/78 Final Fantasy I y II/70 Future Tactics/40 GTA San Andreas/68 Golden Eye:Agente Corrupto/12 El club de la lucha/36 Killzone/14 King of Fighters/ 38 Knight Rider 2/ 56 Las crónicas de Riddick/28 Leisure Suit Larry:Cum Laudem/41 Los increíbles/34 Men of Valor/64 Midnight Club 3:DUB Edition/10 Metal Slug Advance/ 74 Mortal Kombat: Deception/30 Pathway to Glory /76 Polar Express/50 Requiem of Hell/78 SingStar Party/46 Shrek 2: Suplicad piedad/74 Ski Worldcup 2005/ 22 Spyro:A hero´s tail/ 24 Super Mario Pinball/72 Tiger Woods PGA Tour 2005/52 Total Club Manager 2005/55 Una serie de catastróficas desdichas de Lemony Snicket/32

La llave virtual

Como empieza a ser tradición en el último número del año de Megaconsolas, hemos intentado recoger en un Especial los mejores juegos de los últimos doce meses (también comentamos los juegazos que vendrán). Digo hemos intentado porque es dificilísimo no dejarse en el tintero más de uno de postín entre todos los estupendos que hemos podido disfrutar. Eso si contar que toda selección es subjetiva y a uno le puede gustar más los de deporte y a otro los de conducción o rol. En esas que, gustándome a rabiar «GTA San Andreas», me he quedado solo en mi predilección por «Halo 2» a la hora de votar en la redacción cuál de los juegos podía ser El Elegido, es decir el más grande entre los grandes. C. J. y pandilla le dieron hasta en el carné de identidad a mi querido Jefe Maestro y fue el triunfador. El caso es que hace un mes, cuando empecé a explorar sus impresionantes escenarios, a realizar misiones de todo tipo y a dejarme sorprender por todas sus innovaciones, no hubiera dudado un ápice en elegir «San Andreas». Pero la irrupción en mis horas de juego de «Halo 2» lo cambió todo. Un compañero me dijo: "si pruebas el modo online vas a saber lo que es su exagerado nivel de adicción". Dicho y hecho, quedé atrapado en las refriegas del Jefe Maestro como nunca antes me había pasado. Todo ese mundo detallado gráficamente y en movimiento, disparando a la diestra y a la siniestra a miles de alienígenas enfurecidos, con una emoción a flor de piel que solo puede derivarse de la acción de jugadores reales que están al otro lado de la red, fue mi "perdición". Acato la decisión, «San Andreas» es grandísimo, pero quien realmente me ha ganado, como guerrillero del futuro, es «Halo 2». Y ahora, si me disculpáis, voy a pegar unos tiritos. ¿Adivináis con quién?

J.M. Fillol

STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación:
Raúl Blázquez
Colaboradores:
Chema Antón, Daniel Blázquez (maquetación), David Sanz, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete, José Ángel Bermejo
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Publicidad Barcelona:
Gregorio Gracia
Telf: 934877626
Móvil:609 50 29 10
Fax: 934877710
C / Diputación 279, 1º, 7ª
08007 Barcelona
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002





Grand Theft Auto
Ya es líder de ventas

SAN ANDREAS, IMPARABLE

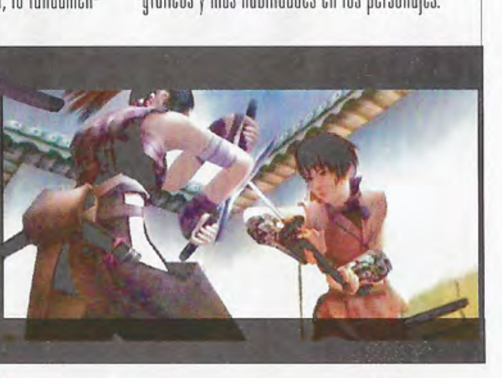
Es la sensación de la temporada y hacía mucho tiempo que no se veía algo igual. El fenómeno «GTA San Andreas» se ha extendido como la pólvora y, tras una descomunal campaña de promoción, es líder indiscutible entre las preferencias de los usuarios. Lo cierto es que razones no le faltan para liderar este ranking: Una historia inspirada en personajes reales que engancha de principio a fin; la enorme variedad de movimientos y habilidades del protagonista y la posibilidad de modificar su aspecto; la cantidad de vehículos (más de 70); la increíble recreación de los escenarios y su ambientación, los fastuosos apartados sonoros y gráficos, la casi infinita duración, con un mapa de juego cinco veces mayor que «GTA Vice City»... En definitiva un juego grande, muy grande, que parece no tener límites.



Tercera parte
de «Tenchu»

FATAL SHADOWS

Los seguidores de la saga «Tenchu» deben estar de enhorabuena, ya que por primavera y en PS2, podremos volver al Japón feudal de la mano de una tercera entrega: «Fatal Shadows». Como es marca de la casa, lo fundamental será dominar las artes ninja, es decir ser diestro en las armas e infiltrarse en territorio enemigo de puntillas. Además de la conocida Ayame, contaremos con otro personaje femenino jugable, Rin. Una de las bazas del juego será el equilibrio entre los combates cuerpo a cuerpo y el avance sigiloso, y no faltarán un esmerado trabajo en los gráficos y más habilidades en los personajes.



Promocionan sus juegos

MARIO Y HALO EN MEGACONSOLAS

Estamos cerca de las fiestas más entrañables del año y se nota. Por eso los personajes más carismáticos de algunas compañías de videojuegos aprovecharon la ocasión para visitar la redacción de Megaconsolas y de paso promocionar los juegos que actualmente protagonizan. Así, el más emblemático personaje de Nintendo, Mario, se presentó con su inconfundible mono azul de trabajo y gorra roja para obsequiarnos con una caja de herramientas que, además de instrumentos de fontanería, contenía sus tres más recientes aventuras consoleras: «Mario Paper 2» para Game Cube y «Mario vs Donkey Kong» y «Super Mario Pinball», estas dos para GBA. Por su parte, Microsoft nos envió de misión especial al imponente Master Chief, que hizo un hueco en su apretada agenda para contarnos personalmente su ardua labor de salvar la Tierra en «Halo 2», el juego que lidera. Y como Mario, también disfrutó de la lectura de Megaconsolas. ¡Suerte campeones!





Se agotan las ventas en USA

NINTENDO DS YA ARRASA

Es literal, Nintendo DS ya arrasa en Estados Unidos. Y esto no acaba más que empezar, pues tan sólo lleva en el mercado desde el 21 de noviembre y ya se han vendido 500.000 unidades, lo que supone cubrir un 90% de las expectativas iniciales. Tanto es el éxito que cadenas como EB Games, una de las más importantes de ese país, han colgado el cartel de "agotado". Sin duda, una cifra récord de la que habrá que tomar nota, máxime si tenemos en cuenta que la consola ha sido lanzada antes en USA que en su país de fabricación, Japón (lo hará en diciembre). Hay que recordar que Nintendo DS cuenta con dos pantallas LCD retroiluminadas de 3 pulgadas de tamaño, siendo la inferior útil para interactuar con menús o acceder a objetos del inventario mediante un puntero o pulsando un botón. Ambas pantallas ofrecen un sin fin de posibilidades para potenciar la experiencia de juego. Además, Nintendo DS cuenta con un micrófono incorporado, por lo que algunos títulos podrían utilizar reconocimiento de sonido y voz para controlar la acción en pantalla o incluso para chatear con otros jugadores por internet.





Es uno de los países del mundo con más usuarios

100.000 N-GAGE EN ESPAÑA

Nokia acaba de anunciar la cifra. En España ya hay una base instalada de N-Gage y N-Gage QD que asciende a 100.000 unidades, lo que supone ser uno de los países del mundo con mayor número de usuarios. De esta manera la consola-móvil de Nokia se convierte en una de las plataforma portátiles preferidas por el consumidor, en gran parte debido a sus prestaciones multijugador sin cables (Bluetooth) y conectividad online vía GPRS a través de la comunidad de jugadores N-Gage Arena; que permite a sus miembros comunicarse unos con otros, competir contra otros usuarios de todo el mundo y disfrutar de contenidos y actividades exclusivos. Además de otra serie de potentes características avanzadas, otro de los atractivos del crecimiento de N-Gage ha sido el variado catálogo de juegos orientado a los jugadores activos, que en esta Navidades se verá incrementado con títulos de la calidad de «Pathway to Glory» o «Call of Duty».

BREVES

Cine online en PSP

Sony ha confirmado recientemente que en su consola PSP se podrán ver películas online, según un comunicado en su página oficial. Así la PSP tendrá la capacidad de descargar películas desde internet y reproducirlas sobre la marcha en un formato similar al de los DVD convencionales, conocido por MP4.

Phantom Brave

Koei y Virgin Play vuelven aunar fuerzas para lanzar «Phantom Brave», protagonizado por una chica apartada del mundanal ruido que posee el don especial de comunicarse con los muertos. Mezcla de RPG y estrategia, el juego se basa en lo combates por turnos y el posicionamiento de nuestras unidades. Y si no quieres estar solo en la batalla, podrás invocar a un buen número de fantasmas para que te echen una mano.

Campeonato FIFA en Xbox

El 25 de noviembre Microsoft y EA celebraron conjuntamente la final española de la FIFA Interactive World Cup. Las partidas se disputaron en la consola Xbox y fue el madrileño César Moral, de 17 años, quien finalmente se alzó con el campeonato. El evento tuvo como "animadores" de lujo a los futbolistas Luis Figo, Santiago Solari y Luís Amaranto Perea.

TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés



1. GTA SanAndreas PS2
2. PES 4 PS2
3. Pokémon Rojo GBA
4. Pokémon Verde GBA
5. FIFA 2005 PS2
6. NFS Underground Platinum PS2
7. The Simpsons: Hit and Run PS2
8. NFS Underground 2 PS2
9. Athens 2004 PS2
10. FORMULA 1 2004 PS2

Sega

SIGUE DANDO JUEGO EN 2005

Como una centella llegará «Astro Boy» a la PS2, para librar batallas apoteósicas contra hostiles artilugios mecánicos por gigantescos mundos 3D e interactuar de forma realista con el escenario. Hipervitaminado volverá el eterno as de las plataformas, Sonic, en una recopilación de lo mejor de su repertorio en «Sonic Mega Collection», para PS2. No se quedará atrás «Super Monkey Ball Deluxe», por primera vez en PS2 para ofrecer nada menos que ¡300 etapas! (114 de «Super Monkey Ball», 140 de «Super Monkey Ball 2», así como 46 tableros exclusivos de la versión Deluxe), además de un nuevo modo Desafío y con el rico universo de interesantes personajes y niveles de siempre. Con más acción y sigilo que nunca, tendremos las nuevas secuelas «Otogi 2» (5 nuevos personajes jugables para eliminar terribles demonios) y «Tenchu: Fatal Shadows» (dos ninjas jugables, extraordinario juego de luces y sombras y nuevas habilidades), auténticas escuelas de guerreros para demostrar en PS2 tu bravura. Toma nota de estos y más juegos con los que Sega te sorprenderá el próximo año.

Pásatelo bomba con los

Duel Masters

Atari - Estrategia/Acción - PS2, GBA - 3 +



Marchando otro órdago a la grande de una de las franquicias "carteristas" más reputadas de la timba ludópata, ahora en territorio plataformero. Así, si aspirabas a ser un Maestro Kaijudo sin despeinarte, no dejes de barajar las 180 cartas disponibles (en la versión de PS2 contiene 10 cartas exclusivas y 5 en la versión de GBA) e intercambiables (con cable Link en GBA) y consigue el objetivo de destruir todos los escudos de tu oponente. Las variedades de combate son para dar y tomar,con las extravagantes criaturas, y sus enormes superpoderes, dispuestas a devastar al contrincante en una serie de ataques cara a cara a lo largo y ancho de docenas de parajes rurales y naturales de rechupete. Los colores básicos se corresponden a cartas de criaturas y conjuros, y según sean cartas amarilla (luz), negra (oscuridad), roja (fuego), verde (naturaleza) o azul tus criaturas tendrán una forma distinta y una particular forma de evolucionar y actuar frente a las de otros colores. Elige pues un color, construye tu mazo de batalla y ¡al ataque! De propina, los numerosos extras en el set de expansión te van a venir de perilla. Pide carta, jugón.

Te va a sorprender...

Su enorme cantidad de posibilidades de juego y combate. Su historia para GBA, con el paso de «kohai» a «sempai» estilo Pequeño Saltamontes.







Forgotten Realms: Demon Stone

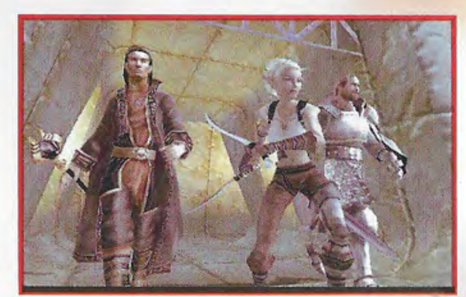
Atari - Acción/rol - PS2 - 12 +

El mítico Dungeons and Dragons cobra vida en tu PS2 con «Demon Stone», un "saja-raja" en la mejor tradición rolera donde te pones ciego a masacrar monstruos sin tener que lanzar un solo dado. Con una mecánica de combates inspirada en la de «El Señor de los Anillos: Las Dos Torres» (es de los mismos creadores), este título despliega unos gráficos impresionantes al servicio de unas batallas épicas donde alternas el control entre tres personajes, cada uno con habilidades específicas. La pícara es veloz como un rayo y apuñala a sus enemigos por la espalda, mientras que el guerrero y el mago se especializan en el combate cuerpo a cuerpo y a distancia, respectivamente. Saber combinar los talentos de los tres protagonistas es fundamental, porque los enemigos atacan en masa y te superan en número. Por fortuna, entre los ataques especiales en equipo, los golpes combinados y los objetos mágicos que vas adquiriendo, cuentas con herramientas más que suficientes para abrirte paso a sangre y fuego. En definitiva, un título de acción pura y dura que entusiasmará a los amantes de la fantasía heroica.

Te va a sorprender...

El número de enemigos que te asaltan y las animaciones durante las peleas son para quedarse con la boca abierta. Al poder pasar de un personaje a otro durante los combates, la variedad está garantizada.



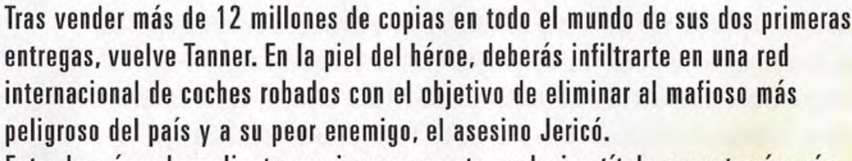
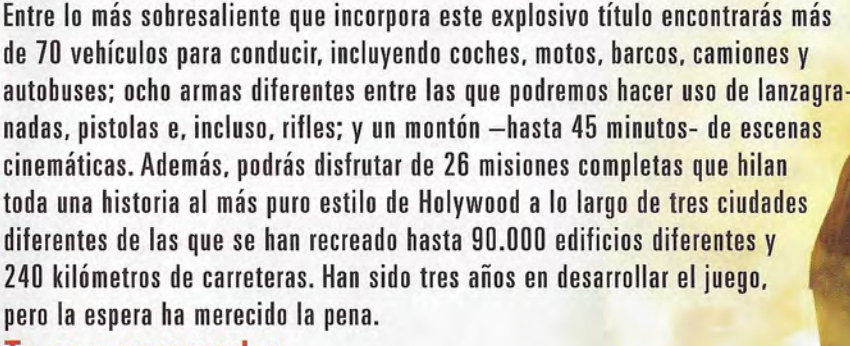


últimos juegos de ATARI

Driv3r


Atari - Acción - PS2, Xbox - 16 +





Tras vender más de 12 millones de copias en todo el mundo de sus dos primeras entregas, vuelve Tanner. En la piel del héroe, deberás infiltrarte en una red internacional de coches robados con el objetivo de eliminar al mafioso más peligroso del país y a su peor enemigo, el asesino Jericó.
Entre lo más sobresaliente que incorpora este explosivo título encontrarás más de 70 vehículos para conducir, incluyendo coches, motos, barcos, camiones y autobuses; ocho armas diferentes entre las que podremos hacer uso de lanzagranadas, pistolas e, incluso, rifles; y un montón –hasta 45 minutos- de escenas cinemáticas. Además, podrás disfrutar de 26 misiones completas que hilan toda una historia al más puro estilo de Holywood a lo largo de tres ciudades diferentes de las que se han recreado hasta 90.000 edificios diferentes y 240 kilómetros de carreteras. Han sido tres años en desarrollar el juego, pero la espera ha merecido la pena.



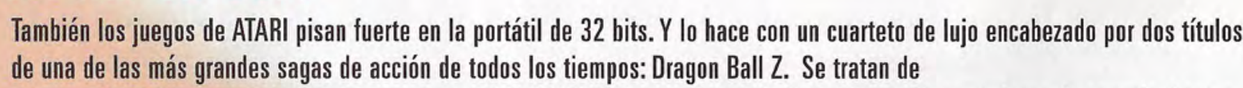
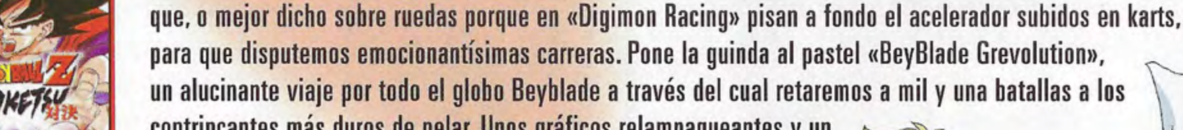
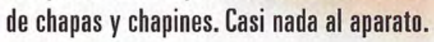


Te va a sorprender...
Su nuevo Modo Director, con en el que puedes crear un film con el acontecer de cada una de las misiones, y la opción de Thrill Camera, que genera efectos "in game" al más puro estilo de las películas de acción.
Y si lo que te gusta es la destrucción, no te pierdas las explosiones y los efectos visuales de «Driv3r», ya que cada uno de los vehículos posee hasta una veintena de piezas que saltarán por los aires a la menor ocasión.



Acción espectacular en GBA






También los juegos de ATARI pisan fuerte en la portátil de 32 bits. Y lo hace con un cuarteto de lujo encabezado por dos títulos de una de las más grandes sagas de acción de todos los tiempos: Dragon Ball Z. Se tratan de «Dragon Ball Z Supersonic Warriors» y «Dragon Ball Z Taiketsu», dos juegos de lucha llenos de contadores de energía, bastos escenarios y exhaustivo seguimiento de la serie de TV en el modo Historia. En ambos juegos los famosos "kame-hameha" son simplemente espectaculares y la más vistosa explosión de color ambientará gráficamente inolvidables combates entre superguerreros, alienígenas y androides. Pero la acción frenética no acaba ahí, «Digimon Battle Spirit 2» tiene mucho también que decir con media docena de arenas plataformeras, localizadas en marcos incomparables como el Pueblo Origen, y con un buen puñado de power-ups, D-Spirits y Taner Tags para recolectar y sacar molla a encuentros brutales. Y más Digimon al ataque, o mejor dicho sobre ruedas porque en «Digimon Racing» pisan a fondo el acelerador subidos en karts, para que disputemos emocionantísimas carreras. Pone la guinda al pastel «BeyBlade Grevolution», un alucinante viaje por todo el globo Beyblade a través del cual retaremos a mil y una batallas a los contrincantes más duros de pelar. Unos gráficos relampagueantes y un estupendo fichero para iniciados redondean esta fantástica colección de chapas y chapines. Casi nada al aparato.





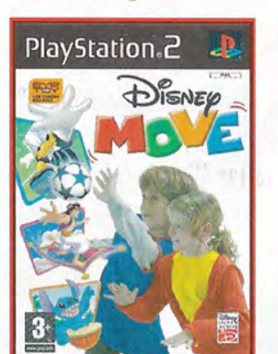






Disney Move

Disney Interactive - Eye Toy - PS2 - 3+



Disney Move es el primer videojuego de Disney Interactive que te ofrece la posibilidad de "meterte" dentro de la pantalla de la televisión e interactuar con tus personajes favoritos. Con el sistema Eye Toy® no hay mandos y todas las órdenes se dan con el movimiento de tu cuerpo. Así, ¡te convertirás en el protagonista de 6 juegos diferentes! No dejes que Donald te meta gol, baila al ritmo de los tambores de Lilo & Stitch, vuela en la alfombra mágica de Aladdín, hazte una foto con los fantasmas de La Mansión Encantada o pelea con la espada contra el Capitán Garfio ... Elige quién quieres ser y ... ¡muévete!

Te va a sorprender...

Su variedad de escenarios y pruebas, más diversas y elaboradas que en el «EyeToy» original. Un detalle tener tres niveles de dificultad.







Tron 2.0 Killer App





Los más veteranos del lugar recordarán con fiebre retrofuturista la ochentera «Tron», primera en el que el videojuego metió el pie de forma genialoide. Ahora, su alma de neón resucita con esta fantástica propuesta (para GBA y no digamos Xbox, donde luce de rechupete) en la que, encarnando a Tron o a Mercury, deberemos emprender una batalla digital contra el neo-hacker The Corruptor. Treinta niveles en primera y segunda persona, shooter, puzzle y ataque 3D sabiamente mezclados, look fashion a más no poder.

Te va a sorprender...

Más de un juego épico desbloqueable (ojo a los clasicazos «Tron» y «Disc of Tron»), para darle poderosa energía a este chip prodigioso. Los gráficos futuristas.

Buena Vista Interactive
Acción
Xbox, GBA
12 + (Xbox) 7 + (GBA)



© Disney

Lilo&Stitch 2



Disney Interactive
Plataformas
GBA
3 +

© Disney



El entrañable y celeste diablillo extraterrestre, Stitch, regresa a casa por Navidad para envolverte en una caótica y divertidísima aventura plataformera en tu Game Boy Advance. Acompañado por su inseparable amiga hawaiana Lilo y con otros dos compañeros de promoción (Spark y Richter, que nos regalarán jugosos power ups por el camino), tendremos casi treinta niveles, distribuidos en cuatro fases brillantemente temáticas, para resolver las misiones que se presenten; desde descifrar puzzles, con Lilo y su ingenio siempre a punto, a pisar a fondo el acelerador en el cochecito de Stitch.

Te va a sorprender...

La ensalada de scroll plataformero que es este título, en la mejor tradición GBA. Los gráficos coloristas y arcade a todo trapo.





Sega SuperStars

Sega - Eye Toy - PS2 - 3+



He aquí un matrimonio hecho en el cielo entre Sega y el fenómeno Eye Toy, que consiste en una cámara de vídeo conectada al puerto de serie de PS2, permitiendo al usuario aparecer en la pantalla e interactuar con los elementos del juego. Este título resulta ideal tanto para nostálgicos como para jugadores sin sentido del ridículo. En total, la oferta se compone de 12 juegos que van desde el festivo Samba de Amigo al tenebroso House of the Dead, pasando por Sonic y Puyo Fever, entre otros conocidos. En definitiva, es un alucinante viaje por la historia de Sega en el que ni siquiera faltan Ulala o los luchadores de Virtua Fighter. Además de sus fantásticos temas, la variedad de mecánicas de juego es muy amplia, así que hay un poco para todos los gustos: surcar los cielos usando tus brazos como si fuera alas, dar cabezazos a un balón para romper globos o aullar como un condenado para llamar la atención de un taxista. Todo con tal de conseguir la mejor puntuación e inmortalizar la tabla de récords con tu imagen. ¡Entra a formar parte de la leyenda de Sega!

Te va a sorprender...

Su variedad de escenarios y pruebas, más diversas y elaboradas que en el «EyeToy» original. Un detalle tener tres niveles de dificultad.







Sonic Heroes

Platinum



Sega
Plataformas
PS2, Xbox, Game Cube
3+

La famosa mascota de Sega se desmarca con un originalísimo juego de correr y saltar protagonizado por todos sus amigos, ¡y sus enemigos también! En este título se apuesta por la acción total y las fases que inducen al vértigo con sus rapidísimos movimientos. Son cuatro equipos para escoger, cada uno compuesto por tres personajes diferentes, que ofrecen una gran variedad de movimientos específicos y formaciones, por lo que la rejugabilidad es tremenda. De propina, un modo batalla para hasta cuatro jugadores en pantalla dividida. Sin duda, es el juego que todos los fans de Sonic estaban esperando.

Te va a sorprender...

Ni un atisbo de ralentizaciones. Las fases varían según al equipo que lleves, y cada equipo cuenta con sus propios movimientos especiales.



Dragon Ball Z Budokai 2

Platinum



Atari
Acción
PS2
12 +

Los explosivos combates de Dragon Ball Z estallan con toda su potencia en tu consola con «Budokai 2». Piccolo, Goku, Frieza y muchos otros guerreros legendarios se dan cita para captar a la perfección el espíritu de la serie de televisión. En este revolucionario universo te vas a encontrar con vibrantes gráficos de estilo cel-shaded, intercambios de golpes, ráfagas de energía y ataques especiales que se suceden a una velocidad de vértigo, por tierra y por aire. ¡Y no te olvides de pasar por el modo entrenamiento para poner a punto tus habilidades! Sin duda, los ingredientes de una gran secuela.

Te va a sorprender...

El modo Mundo Dragón, que incorpora la mecánica de un juego de tablero a los combates clásicos de Dragon Ball Z. Nuevos personajes, nuevas técnicas e increíbles gráficos.



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION

Carreras ilegales que tienen mucho garaje y puesta a punto para que el coche quede perfecto... En cuanto la carrera empieza sólo hay una cosa en juego: honor y más piezas.







Cuando el equipo de desarrollo de Rockstar San Diego se puso manos a la obra con su tercera entrega de «Midnight Club» (segunda para Xbox), se plantearon qué más se podía ofrecer. En la segunda parte ya había una ciudad abierta (algo imitado recientemente por otra afamada licencia de tuning), ya había Xbox Live, ya había daños en los coches. Se dieron cuenta que lo necesario era aportar carácter, estilo y clase al juego. Para ello tomaron dos decisiones. La primera de todas y la más esperada por los jugadores: incluir coches y motos licenciadas (Aprilla, Cadillac, Chevy, Chrysler, Dodge, Ducati, GM, Hotmatch, Lexus, Kawasaki, Lotus, Mercedes, Mitsubishi, Pontiac, Saleen y Volkswagen). La segunda de ellas fue aliarse con la revista DUB Magazine y apoyarse en ella para dar un tono más cercano a la cultura del tuning (a la americana) y para asesorarse. Y DUB se implicó ofreciendo apoyo en labores de selección de vehículos ideales para el juego (hay más de 60), así como todas las piezas y partes que se pueden utilizar. No sólo son reales, sino que están cuidadosamente escogidas. El resultado es un juego que ofrece total libertad porque jugamos y avanzamos de nivel en una ciudad abierta y viva, con gente, tráfico y eventos permanentemente... a pesar de nosotros. Pero es que encima tenemos la posibilidad de customizar nuestros vehículos totalmente. Además de eso, encontramos un juego con un aspecto mucho más desarrollado, con la inclusión de efectos de luz y partículas espectaculares tales como destellos o estelas, así como la sustitución de texturas por elementos totalmente modelados en 3D. Por último tendremos 4 modos de juego (career, cruise, arcade y online) en la línea de sus precuelas, que recrearán las brutales carreras típicas de la serie.

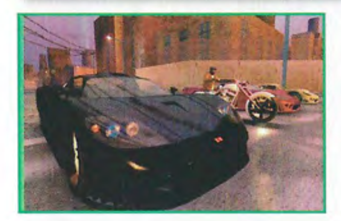
Cía: Rockstar **Género:** Conducción **Lanzamiento:** Febrero de 2005 **Web:** www.rockstargames.com/midnightclub3 **Multiplataformas** + 12 años





Dónde está la jugabilidad

▶ Todas las noticias que hemos ido teniendo en estos meses sobre el juego, nos hablaban de licencias, coches, acuerdos con la revista DUB, cultura de tuning... y casi nunca nos hablaban de la jugabilidad del título. Nosotros encontramos cómo el reto se plantea en las ciudades en función de nuestro nivel y nuestro coche. Pero además, se abre un mundo increíble con Xbox Live y las posibilidades de mercadeo y apuestas que permite «MC3 Dub Edition» también son extraordinarias.





Conducir por ciudad

▶ En la presentación del juego en las oficinas de Rockstar en Londres tuvimos ocasión de preguntar al equipo de desarrollo por el diseño de las ciudades. Su respuesta fue dirigida a tres aspectos: más elaborado, más emocionante y mejor adaptado. Detroit (el fabricante), Atlanta (el tuning) y San Diego (las carreras) son las ciudades representadas al detalle y en ellas encontraremos más atajos, más saltos y un diseño que permite que encontremos un arcade lleno de carreras tensas y emocionantes. Vamos a pegar unos acelerones flipantes.

PREVIEW

GOLDEN EYE: AGENTE CORRUPTO

Malo, malo, malo eres. No es que nos vayamos a salir por peteneras extremeñas como la "chica de las telarañas p'afuera", sino que, simplemente, valga este tontaina arranque como oda a los villanos peliculeros en general y "bondianos" en particular. Por eso, EA ha tenido la brillante idea de dedicar su siguiente título de la serie 007 a los malos más retorcidos de la franquicia. O, al menos, a algunos de ellos, empezando por el auténtico protagonista de la historia: la oveja negra 006, agente corrupto de marras, que tendrá que pelearse contra el mundo gracias al arma mágica proporcionada por el mítico Goldfinger, el ojo biomecánico GoldenEye. Hay que decir que tal título no guarda demasiada relación con la peli de marras, que puso una pica en la luego fertilísima relación del agente al servicio de su majestad con el mundillo ludópata. Pero, aprovechando que el Pisuerga pasa por el cuartel general del servicio de inteligencia británico (y que el próximo chico Bond, tras la renuncia de Brosnan, está aún in albis), he aquí este vibrante y dinamitero FPS, con un despliegue técnico (esa pantalla partida tan adrenalínica) nunca visto en la franquicia y con acción por los cuatro costados. Media docena de escenarios urbanos y tramposos (fantástico el barrido nocturno de Las Vegas), unos enemigos macarras (a veces recuerdan a los bujarras de «GTA») pero con la IA algo justita y, sobre todo, mucho poder telequinésico del ojito derecho de 006 (imprescindible su uso como mapa, medidor o hasta desplazador de objetos y personas) nos permiten, en este primer vistazo, vaticinar que será uno de los juegos más completos y particulares del patio Bond, James Bond. O anti-Bond, como prefieras.



Villanía al poder

Aunque el protohéroe Bond brille por su ausencia y el catálogo de chicas cañón se muestre más tímido que de costumbre, la auténtica nómina estelar de «GoldenEye 2» serán los villanos, con los legendarios Dr. No y Goldfinger (impresionante su batalla en los bajos fondos que abre el «fregado») a la cabeza. Tampoco son mancos tipejos como Pussy Galore o Scaramanga, todos dispuestos a repartir quina e inquina con mucho estilo.







Con mucho arte

El lado oscuro no iba a ser territorio exclusivo del universo «Star wars». ¿Alguien ha gastado más armas y objetos diabólicamente letales en la historia del cine? En este juego, la armería pondría los dientes largos a Q: ametralladoras dobles, bazookas, lanzallamas... un botín de cuidado. Todo, muy bien rodeado de estupendos escenarios creados por el gurú bondiano Sir Kevin Adams y unos pesonajes estilizados y fashions obra de Rene Morel, procedente del planeta «Final Fantasy». Ah, y que nadie se olvide del modo online. Que, en comandita, las travesuras lucen más y mejor.

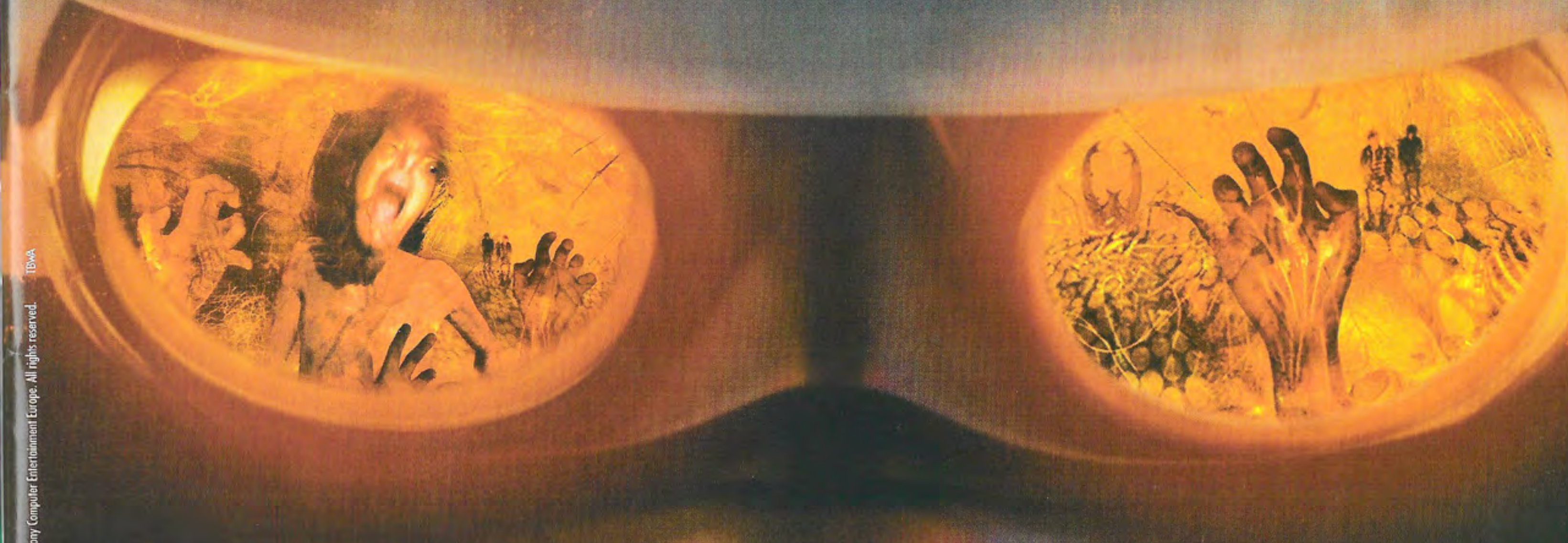




Compañía: EA Games **Género:** Acción **Lanzamiento:** Diciembre
Cibercontacto: www.eagames.com/official/goldeneye/rogue/us
Plataformas: PS2, Xbox, NGC + 12 años

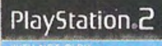


Dicen que los ojos son el espejo del alma



"Su punto fuerte será la ambientación. ¡Casi nos tendremos que agachar para evitar las balas!"
(Revista Hobby Consolas)

"El mejor shooter de la historia de PlayStation 2 está a punto de salir al mercado."
(Revista Oficial PlayStation 2)





Lanzamiento 24 de noviembre.

Y en sus ojos se ve el odio. Se ve la ira. Se ve la destrucción. Pero también el miedo. Son los Helghast, una facción militar separatista dispuesta a borrar la colonia humana de la Tierra en el planeta Vekta. Sólo las fuerzas leales pueden pararles. Sólo un comando formado por cuatro soldados puede atreverse a hacerles frente. Sólo alguien como tú puede mirarles a los ojos mientras les encañona y decir: "Muchacho, no me gusta tu mirada". Killzone. 11 niveles, 25 armas reales, 4 personajes para elegir, entornos interactivos, modo on-line y enemigos inteligentes que reaccionan con distintas tácticas militares dependiendo de la situación. Prepárate porque la guerra está cerca.

WWW.ZONADERESISTENCIA.COM

CÓDIGO DE ACCESO: ZONAISA

16+

¿quién se apunta?

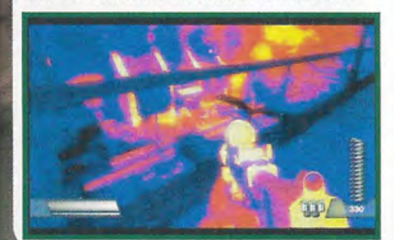
PlayStation 2

KILLZONE

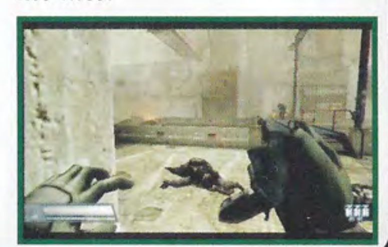


El próximo título de Sony para fortalecer el catálogo de juegos de tiros en primera persona se llama «Killzone» y nos lleva a un futuro donde la conquista del espacio se ha consumado y los humanos hemos colonizado otros planetas.

El problema surge cuando un grupo separatista, mutado por las condiciones adversas de los mundos donde les ha tocado vivir, decide lanzarse a una guerra de extermino para acabar con la autoridad terrestre.



Durante el juego tendrás que hacer frente a esa invasión, y a lo largo de las diversas misiones, podrás escoger entre cuatro soldados de un comando especializado. Cada uno de estos soldados tendrá habilidades específicas que afectarán al modo en que acometes tus objetivos. Así, si escoges al especialista en armas pesadas, no tendrás más que lanzarte a la carga contra los enemigos para cargártelos con un tradicional tiroteo cara a cara. En cambio, cuando escojas a la asesina, deberás adoptar tácticas sigilosas, ocultarte en las sombras y eliminar a tus enemigos disparando desde la mira telescópica. Esta posibilidad de alterar el estilo de juego según a quién lleves es realmente sugerente, y esperamos que los niveles funcionen igual de bien con los cuatro soldados. En cuanto al apartado gráfico, en principio es muy impresionante, aunque parece que las cosas se ralentizan un poco cuando hay mucha acción en pantalla. Y es que tener gráficos bonitos y detallados está muy bien, pero si la consola no da más de sí... Pese a todo, «Killzone» tiene los fundamentos de un buen shooter, así que esperamos poder jugarlo más a fondo y ofreceros un análisis detallado el próximo mes.



El arsenal del futuro

Las armas son muy importantes en un shooter, y en «Killzone» hay dos arsenales diferentes: el tuyo y el de los enemigos. En principio, solo podrás llevar tres armas simultáneamente, pero la idea es que puedas recoger las armas de los oponentes caídos para completar tu selección. Tendrás a tu disposición fusiles de asalto, escopetas, lanzacohetes, rifles de francotirador... En fin, lo habitual. Un detalle que nos ha gustado es que las granadas están asignadas a un botón independiente, para que puedas lanzarlas con rapidez en cualquier momento. Cómo se nota que «Halo» ha creado escuela...







Guerra contra el mundo

«Killzone» incluirá modalidad multijugador para hasta 16 jugadores en red, con diversas variantes de juego. Además del consabido Combate a muerte (individual y por equipos), habrá modos de Asalto (conquistar un objetivo), Defensa y Destrucción (similar a asalto, pero ambos equipos defienden), Abastecimiento (es parecido a capturar la bandera) y Dominación (tomar y defender zonas). Por suerte, si no tienes conexión a Internet, también podrás disfrutarlos con un amigo en pantalla dividida y añadir hasta 14 bots para hacer bulto y que los mapas no estén tan vacíos.



Cada soldado tiene habilidades específicas y usa armas de diferente calibre. Elige adecuadamente cada uno de ellos.

Compañía: Sony **Género:** Acción **Lanzamiento:** Diciembre
Cibercontacto: www.killzoneps2.com/
Plataformas: PS2 + 16 años

NINTENDO GAMECUBE

TALES OF SYMPHONIA™

UNA BÚSQUEDA PELIGROSA...

... POR LA SUPERVIVENCIA, LLENA DE AVENTURAS.

En un moribundo mundo llamado Sylvarant, la leyenda cuenta que un día un Elegido aparecerá entre la gente y la tierra renacerá. Después de que un feroz ataque por una misteriosa raza dejase su ciudad en ruinas, el Elegido y sus amigos se embarcan en un peligroso y arriesgado viaje para abrir la puerta entre dos mundos entrelazados y restablecer el maná que fluye entre ellos.

Tales of Symphonia recrea uno de los juegos de batalla más fieros y con más acción jamás creado. Un exclusivo combate en tiempo real te deja un control absoluto de tus personajes durante el combate, utilizando cientos de hechizos y combos. Una experiencia épica con fascinantes escenarios en 3D y escenas animadas hechas a medida por el renombrado artista Kosuke Fujishima.







WWW.NINTENDO.COM

Concurso 

ENVÍA UN **SMS** AL **7210** CON
LA PALABRA **ARCADE**,
SEGUIDA DE UN ESPACIO Y LA OPCIÓN
CORRECTA A LA PREGUNTA QUE TE HACEMOS

¿CÓMO SE LLAMA EL ERIZO AZUL PROTAGONISTA DE LAS AVENTURAS QUE PUEDES CORRER EN ARCADE LEGENDS-SEGA MEGADRIVE?

SONIC
PEPIN
SPINT

(Ejemplo: "**ARCADE**(espacio)**SPINT**" si crees que la respuesta correcta a la pregunta es **SPINT**)

JUEGA Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE :

5 JUEGOS DE SPACE INVADERS
6 JUEGOS DE SEGA MEGADRIVE
5 JUEGOS DE TETRIS

Coste del sms : 0'90€ + IVA • Cuantos más mensajes envíes más posibilidades tendrás de ganar • Fin de la promoción:15/01/05

TEXTOS: DAVID SANZ



Need for Speed Underground 2

Si hay una saga de conducción que ha sabido sobrevivir a lo largo del tiempo, esa ha sido Need for Speed Underground. En esta secuela, más coches, más cambios, mejores gráficos. ¿Qué más se puede pedir?

Si existe una afición -aparte de las consolas de videojuegos- entre los conductores más jóvenes, ésa es la de modificar hasta la saciedad sus coches. El "tuning", como se conoce esta práctica, se ha convertido en un verdadero fenómeno de masas. Prueba de ello es el éxito alcanzado por la saga «Need for Speed». Ahora, con la llegada de la secuela de su versión «Underground», las posibilidades se han multiplicado de un modo considerable. Pero vayamos al grano. En primer lugar, el juego continúa la historia original y nos habla como después de hacernos con las calles sufrimos una traición que nos hace ir a otra ciudad, en la cual de nuevo tendremos que ganarnos el respeto del resto de corredores. En esta nueva versión del juego las cosas son muy diferentes. Nos encontramos en una ciudad -llamada Bayview- abierta por zonas (conforme vayamos pasando carreras se irán abriendo otras) y en estas zonas hay tiendas donde podemos comprar coches, elementos de adorno, mejoras del coche, equipos de audio, tipos de pintura, etc. La ciudad está perfectamente recreada y llena de tráfico real. Pero lo interesante es que entre este tráfico hay un gran número de oponentes con los que nos ponemos batir en cualquier momento, en pequeños piques a lo largo de las carreteras y calles de la ciudad.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■■■

Sonido/FX
■■■■■■

Originalidad
■■■□□□

"Tunear es vivir"

Puedes poner los mejores motores, la pintura que más te guste. Puedes cambiar el tipo de equipo de audio o pintar de forma independiente partes del coche que hasta ahora no era posible. Y si te parece poco, tienes la posibilidad de tener hasta cinco coches a la vez. Además, las piezas de un coche no sirven para otro, por lo que tendrás que cuidar los arreglos que vayas haciendo.



Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Conducción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.eagames.com/oficial/nfs/underground2/es

Conducción realista

En la vida real no es lo mismo controlar un Subaru Impreza de serie que uno con todas las modificaciones posibles. Y tampoco es lo mismo conducir un turismo que un coche de competición modificado, ¿verdad? Pues en «NFSU2» se ha potenciado mucho este aspecto, lo que obliga a tener condiciones que te permitan "conectar" con tu auto, ya que si no puedes pasarlo muy mal y convertir una potencial mejora en un hándicap para tu conducción.



Sólo hace falta colocarse a su lado y lanzar un desafío.

Para todos los gustos

Además de los modos de carrera rápida y modos multijugador con los coches y barrios desbloqueados, hay que destacar por encima de todo el modo Carrera, donde debemos conseguir alcanzar una buena reputación en la ciudad como conductor y como coleccionista de preciosos coches tuneados. En cuanto a los diferentes eventos se mantienen los clásicos del primer título: carreras en circuitos, drag -carreras donde hay que cambiar de marcha en el momento adecuado- y derrapes, donde hay que sumar puntos haciendo derrapar a nuestro coche. En esta ocasión, se añaden además los modos show de humo (hay que crear la mayor cantidad de humo posible para ganar puntos), Auto Cross (circuitos muy técnicos cercanos a la simulación) y Short Track (carreras locas contra cinco vehículos en trazados muy cortos). Tanto el apartado gráfico como el sonoro poseen un altísimo nivel. En el primero destacan el modelado de los coches (de serie o con las modificaciones añadidas) y el aspecto de la ciudad del que ya hemos hablado. La física del juego está bastante cuidada, y se demuestra en el comportamiento de cada coche y en la repetición de los choques. Eso sí, los coches no se deforman lo mas mínimo por mucho que los golpeemos. En cuanto al sonido, citar la BSO, una maravilla que transmite toda la fuerza para ponerse al volante de estos bólidos.

En definitiva, una maravilla más dentro del género de la conducción, junto a los míticos «GT» o el soñado «Out Run 2».

Guía de juego



Para participar en todos estos eventos y ganar reputación tendemos a nuestra disposición hasta 32 coches. Como comprobarás, conducir no es tan fácil como en los tiempos del «Out Run», así que pon mucho cuidado con los cambios que vayas realizando en tu coche. NFSU2 te da la posibilidad de realizar millones de modificaciones, pero ojo, todas tienen una repercusión en el rendimiento. Pueden darte más velocidad, pero dejarte indefenso en los giros, por ejemplo. Te recomendamos que vayas probando poco a poco cambios mínimos de carrocería, como instalar alerones o bajos, o catalizadores, etc. Con el paso de las carreras irás cogiendo el truco y terminarás montando un "monstruo del asfalto"
Otra cosa. el juego se desarrolla de noche, y aunque el tiempo se genera de forma aleatoria, hay que tener en cuenta que en el 70% de las ocasiones te va a llover, por lo que no está de más que modifiques tu coche teniendo en cuenta este pequeño detalle. Mejor contar con un buen equipamiento que vértelas con los muros. Recuerda que casi siempre irás por encima de la velocidad permitida.

CALL OF DUTY FINEST HOUR

El campo de batalla consolero sigue tan "petado" como el metro en hora punta. Aunque esta fabulosa versión del clásico PC se hace hueco a codazo limpio. ¡Es la bomba!

Nada, que está visto que en la trinchera consolera seguirá atronando en plan himno el «War» de Edwin Starr (no confundir con la versión ladradora y poco mordedora, como todas, del pelma de Springsteen). Bueno, no nos pongamos crípticos, subordinados y culturetas que luego el jefe nos echa la bronca. Al tajo: que suene los tambores de guerra porque uno de los blockbusters del territorio PC levanta el campamento multiplataformero, a la espera de que llegue su secuela para ordenador. Pero que nadie piense que el presente título es para "cumplir el expediente" y ponerse un galón sencillito. Activision se ha puesto manos a la obra reclutando a una treintena de soldados rasos (o generales) del equipo original de la competencia «Medal of Honour» y, por si hubiera algún frente sin cubrir, han fichado a militares retirados del ejército yanqui como el capitán John Hillen y el teniente coronel Hank Keirsey. Así a cuadrarse, recluta Benjamín.

Fuego a discreción

La verdad es que el despliegue estaba justificado, ya que la propuesta de este «Finest Hour» se las trae: seguir la estrategia bélica del, posiblemente, mejor shooter en primera persona con ese barrido de la Segunda Guerra Mundial desde las perspectivas americana, británica, rusa y, por supuesto, alemana, que es la

Cuando menos te lo esperas un "pepinazo" te puede dejar fuera de combate y de la cuneta.

Ficha Técnica

Compañía
Activision

Género
Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.callofduty.com/finesthour/

Camarada del metal

▸ Ya lo dijo el sabio: en la guerra y en la alcoba, todo vale. Aunque, en ambos casos, lo mejor es llevarse bien y hacer aliados, algo que enarbolan a rajatabla los programadores del «Finest Hour»: la camaradería entre el equipo será crucial para que tu estrategia llegue a buen puerto y para que la IA del enemigo se derrita. La clave está en el ataque coordinado, recuerda. Y para cooperar con fundamento, nada mejor que las seis perspectivas de juego disponibles. "Brothers in arms", como canturreaba Knopfler...

que recibe. Así, tendremos una docena de misiones de combate basadas estrictamente en casos reales (y que al jugón «pecero» le sonarán lo suyo), desde los fríos perpetuos del este de Europa a los rigores del desierto norteafricano. Una de la munición más potente del juego será el dinamismo de tales objetivos, que podrán ir evolucionando según se superen los retos y objetivos. Por ejemplo, si en la brutal campaña rusa, mientras conducimos el tanque T-34 en las afueras de Stalingrado, nos topamos con un ataque aéreo nazi, según freímos a más o menos cabezacuadradas, podremos acceder a la sala de mando con calefacción individual y todo. Algo parecido a la no menos encarnizada campaña british, literalmente llameante y, encima, con los zambombazos de Brian Johnson y AC/DC añadiendo más leña al fuego. Por suerte, para la calma tras la tormenta también disfrutaremos de una sinfónica banda sonora de Michael Giacchino con orquesta de ochenta miembros y ojo, u oreja, al sonido realísimo y a los FX retumbantes. En cuanto a la jugabilidad, se agradece el esfuerzo de reconvertir el cómodo teclado original en el pad consolero, adaptándolo para no dejar seca ni una de las treinta armas auténticas de la Segunda Guerra Mundial. Por cierto, el esfuerzo documental y museístico también es de aúpa, con extras de primera línea de frente y escenarios calcados a los "teatros de operaciones" reales. Si a esto le añadimos la pericia cinemática habitual (una de las señas de identidad de la saga) y un modo online para dieciséis valientes, cualquiera agita la banderita blanca. ¡A cubierto!

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■□□□

Caras nuevas

La academia militar de «Call of Duty» se incrementa con dos incorporaciones de campanillas: una francotiradora rusa con el gatillo infalible y un fiera de los Panteras Negras para dar matarile desde el tanque. Eso, aparte del cuarteto de viejos conocidos en misiones cuerpo a cuerpo o vehículo a través, que harán que la épica experiencia del juego se multiplique.

Guía de juego



Confiemos en no pecar de insistentes, pero la mejor defensa para el ataque alemán es esperar y tender una mano amiga a nuestros compañeros de ametralladora. Una acción combinada minará la IA del enemigo y desarbolará la estrategia sobre el campo de batalla. Suena a Perogrullo, pero es más cierto que la úlcera de Napoleón. Otras de las claves de la victoria la daba Scott Langteau, uno de los programadores del juego: "Entra echando leches, sabotea y lárgate por donde has venido" (la traducción es libre pero fiable, ¿eh?). Esto es, la velocidad y perfecta coordinación en las acciones de ataque es la mejor arma para ir venciendo batallas y añadiendo muescas en tu fusil. Algo, desde luego, consecuencia directa de lo antes dicho. Si prefieres echarte un cigarrito reparador entre escaramuza y escaramuza, alégrate la vista con los numerosísimos extras disponibles, todos con el certificado de autenticidad colgado de la oreja. Ah, y si los controles te resultan algo engorrosos (sobre todo, si vienes del frente PC), recuerda que los puedes amoldar a tu gusto gracias al generoso editor. Y ojo con el M12,que lo carga el diablo.

SKI RACING 2005

Ah, qué tiempos aquellos en los que practicábamos slalom jurásico en el mítico «Skiing» de la Atari 2600. Con lo rebonito que nos parecía el monigote fuscia desvaído dando brincos escayolados y eludiendo banderitas cerilleras... Pues cierra con siete llaves el baúl de los recuerdos porque la disciplina de los bastones y las gafas de buzo fosforito nunca ha sido (ni, tal vez, será) tan magistralmente recreada en el universo jugón como en este juego. De momento, el patrocinio corresponde al Colin McRae de la especialidad (o Tony Hawk, si se prefiere): el campeonísimo Hermann Maier, que ha diseñado personalmente todas las pistas y tramos que componen el sabroso menú. Y nada de regla y cartabón: hasta se ha servido de la referencia de imágenes reales vía satélite para recrear hasta el más mínimo detalle las más de treinta pistas de la copa mundial de la presente temporada. No es de extrañar que la Federación de Esquí Austríaca les concediera el visto bueno y las licencias reales para redondear la «machada». Y es que el simulador se las trae: todas las disciplinas oficiales (eslalon, bajada, eslalon gigante y súper gigante) a nuestra disposición, con esa perspectiva cambiante en primer o tercera persona para que la sensación de velocidad se multiplique (ojo a la aceleración hasta de ciento sesenta kilómetros por hora, lo nunca visto). Y si no nos gustan Vald'Isere, Wengen o Schladming, podremos elaborar nuestra propia pista con el magnífico editor disponible. Quizá lo más complicadillo sea coordinar los movimientos y los elementos climáticos que nos pegan nuestros buenos sopapos en las bajadas a tumba abierta, pero merece la pena caerse y levantarse para paladear un juego al que sólo le faltan el Dúo Baqueira como BSO.







Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■□□□

Ratoneras traicioneras

▶ A agarrarse a los esquíes con furia mejillonera tocan porque algunas pistas y curvas de este título son de impresión. Sobre todo la célebre "mausefalle" (trampa de ratón) de Kitzbuhel, en la que habrá que echarle arrojo y frenada (procurando no partirte una pierna, eso sí) para no quedarte atrapado cual muñeco de nieve. Más bien cepo de oso lo de algunas trazadas.







Ficha técnica

Compañía
Nobilis

Género
Deporte

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.skiracing2005.com



DAME LA BOLA O TE VOY A
NO SI YO PRIMERO TE
COMO SALGA OS VOY A A LOS DOS
PlayStation.2
Para cuando el diálogo deja de funcionar.
Ratchet & Clank 3. Humilla a tus colegas online o con el Multitap usando 15 nuevas armas regulables, 7 sofisticadísimos artilugios y vehículos de combate preparados para la destrucción definitiva... siempre que el diálogo no haya funcionado.
Para más ideas sobre cómo ajustar tus cuentas para la eternidad, entra en www.ratchetandclank3.com
¿quién se apunta?
PlayStation.2
Ratchet and Clank is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Developed by Insomniac Games © 2004 Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. TBWA



SPYRO: A HERO'S TAIL

Pasa el tiempo, pero el dragoncito Spyro sigue impertérrito en sus usos y costumbres, chamuscándoles el trasero a los malos y galopando de aquí para allá con su trotecillo inconfundible.

El caso es que como es obstinado, se nos vuelve a presentar otra vez con un juego muy al estilo de la serie. En esta ocasión, la cosa va de destruir cristales oscuros, y para ello hay que correr, saltar y planear batiendo las alitas de una plataforma a otra. Nada que no hayamos hecho ya, realmente. Los combates contra los enemigos son muy sencillos, y a medida que avanzas adquieres nuevas habilidades con las que hacerles frente. Entre ellas destacan las diversas variantes del aliento de fuego (que también son útiles para resolver puzzles), aunque también cuentas con habilidades menos agresivas, como la facultad para agarrarse a los bordes, dar dobles saltos o balancearse de un poste a otro como un acróbata.

Aparte de esto, tienes que preocuparte continuamente de recoger montones de cosas: gemas, huevos de dragón, cristales de luz y lo que se tercie. Como a menudo tienes que deshacer lo andado para buscar algo que te has dejado atrás y que te impide seguir avanzando, esta sempiterna "caza del tesoro" acaba haciéndose un poco cansina. Por fortuna, los divertidos minijuegos rompen la monotonía y ayudan a remontar el vuelo de este simpático juego. Con bonitos y coloridos gráficos y un nivel de dificultad muy asequible (los jefes finales son un paseo), «A Hero's Tail» es un título eminentemente infantil que, aunque no es demasiado imaginativo, está resuelto con la suficiente competencia como para merecer recomendación.

Los "compis" de Spyro también tienen algo que decir en este juego

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■□□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■□□□□

El zoo al completo

▸ Las andanzas de Spyro se complementan con las de otros tres personajes; un leopardo cazador, un pingüino piloto equipado con una mochila propulsora y un topo de lo más dinámico que se especializa en expediciones subterráneas. Cada uno tiene sus propios controles, objetivos y habilidades especiales (¡el pingüino lanza cohetes teledirigidos!), y de hecho casi le roban el protagonismo a Spyro con sus intervenciones. Quién sabe, quizá algún día nos encontremos a alguno de ellos actuando en su propio videojuego...

Ficha Técnica

Compañía
Vivendi

Género
Plataformas

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.vivendi-interactive.es

LOS URBZ SIMS EN LA CIUDAD

De todo pelaje y condición, los Sims salen de sus cubículos para "asaltar" las calles con su natural desenfado, más "fashions" que nunca y una especial visión de lo cotidiano ¿Le sigues la onda?

A día de hoy, ¿quien no sabe de lo que se habla cuando aparece la palabra Sims en una conversación? Esta saga de éxito ya llega a su tercera entrega exclusiva para las consolas de sobremesa y en esta ocasión pretende incluir más novedades que nunca. Las bases se mantendrán, ya que esto ha sido precisamente lo que ha aupado a esta creación de Maxis a lo más alto de las listas de ventas. Pero ahora nuestra principal preocupación será conseguir una reputación. Los Sims salen de casa y se deben dar a conocer a lo largo y ancho de la ciudad. Empezaremos como el último mono para poco a poco ir ganando respeto y poder así ser reconocidos como el personaje con más estilo de la ciudad. En nuestro camino deberemos comprar ropa de marca en las tiendas de moda, hacer multitud de amigos, trabajar, decorar nuestro pisito y, como no podía ser de otra manera tratandose de esta saga, encontrar el amor.
En el apartado gráfico destacan determinadas animaciones de los personajes, sobre todo los movimientos especiales que conseguirás a medida que aumentes tu agenda de contactos y la enorme ventana de posibilidades que se abrirá a medida que avancéis en el juego. En cuanto al sonido, destacar la BSO de los Black Eyed Peas como gran aliciente -los miembros del grupo apa-



Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■□□□



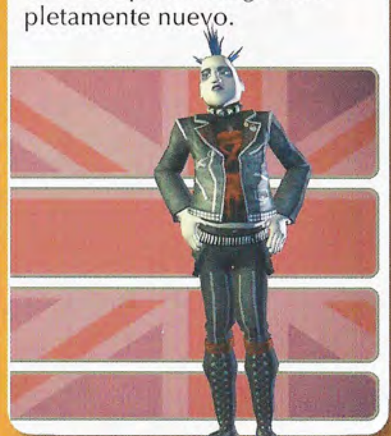
Haciendo amigos

▶ Una de las principales tareas a llevar a cabo es la de hacer nuevos amigos. La mecánica es básicamente la misma que en anteriores entregas, pero con nombres más "chungos". Así cuando encontremos una multitud hablando podremos entrar en la conversación, tratar de romper el hielo, actuar como uno más del grupo o incluso actuar de manera mezquina, teniendo cada acción sus variantes. Aunque a la larga acaba siendo repetitivo por lo plano de la IA de los viandantes.

recen en el juego- y las voces de los Sims que, aunque no sean inteligibles, sí están provistas de la suficiente emotividad como para hacer que captes el rumbo que ha tomado cada conversación. Este hecho te será muy útil para variar en cada momento la estrategia a seguir con cada uno de los personajes de esta aventura, ya que de tu habilidad para caer bien depende tu éxito o tu fracaso.

Menú a la carta

En todo momento puedes consultar la lista de objetivos a cumplir para progresar en el juego. Para ello tan sólo tienes que desplegar el menú y desde allí seleccionar la opción correspondiente. Desde dicho menú también tendrás acceso al listado de mensajes cortos que te hayan enviado otros Urbz, libreta de contactos o incluso una agenda telefónica. Estos elementos proporcionan algo muy importante al título, que no es sino una interactividad mucho más potenciada que la que hemos visto en las anteriores entregas de estos singulares personajes. Además, es vital que eches mano de estos factores para conseguir puntos, ya que una llamada a tiempo o tirar de contactos importantes pueden convertirte en un ídolo.
En conclusión, más o menos lo de siempre pero con un toque fashion en su diseño, un enfoque más social y un motor gráfico más actual que lo hacen parecer algo completamente nuevo.



Ficha Técnica

Compañía
EA Games

Género
Estrategia

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.losurbz.com

Una ciudad entera para descubrir

Los barrios por los que tendremos que abrirnos paso se elevan hasta la docena, cada uno con su propia ambientación, música o estilo de vestir de sus habitantes. Encontraremos un barrio rico, de "bakalas", góticos, raperos... La variedad es enorme y aunque la diferencia entre estos es unicamente en el estilo y no en sus posibilidades, la variedad que suponen es lo mejor de este «Urbz: Sims in the City».

Guía de juego



Para marcar estilo en la ciudad de los Urbz y hacer que todo el mundo nos admire (el principal objetivo de este juego) es muy importante cuidar nuestro aspecto físico, la ropa que llevamos, etc., un aspecto totalmente personalizable. Para ello, al comenzar el juego configuraremos el aspecto de nuestro personaje, pero podremos variarlo en cualquier momento a medida que avancemos, acudiendo a comprar ropa, complementos, a cortarnos el pelo, etc. Una vez cuidado este detalle, una de las principales acciones que tenemos que realizar es la de relacionarnos con el mayor número de personajes. Nuestras conversaciones con ellos serán las que vayan haciendo que nuestra popularidad suba como la espuma. Pero en las tiendas del juego no sólo podremos comprar ropa, sino que también podremos comprar habilidades. Su elección es uno de los aspectos fundamentales del juego, ya que las que más agraden a la comunidad serán las que nos hagan subir en la escala social. El truco es conocer lo que quieren ver nuestros vecinos, para sorprenderles con aquello que buscan. Eso sí, os recomendamos que acudáis muchas veces al trabajo o a superar los minijuegos dispersos por la ciudad, esto os proporcionará una buena fuente de ingresos para mejorar vuestro aspecto y vuestras habilidades y personalidad. ¡Hala, a triunfar en la ciudad!

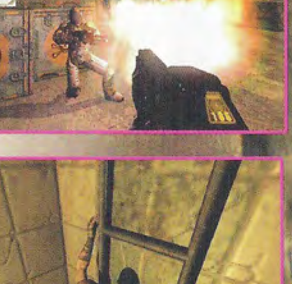
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK

Como cresta de gallo dejó el mostrenco Vin Diesel la Xbox hace unos meses, coincidiendo con el lanzamiento de la peli de marras.

Ahora, con toda la lección muy bien aprendida (sobre todo en la vertiente gráfica), la fuga de la triplemente inescrutable prisión de máxima seguridad (vamos, que no te piras de ahí ni aunque seas el cuñado del alcaide) de Butcher se teletransporta a los dominios de la Play 2 en un juego que, en esencia, repite punto por punto los prodigios de su antecesor. La verdad es que no hacía ninguna falta ninguna pirueta, puesto que, para muchos, el título era la mejor versión ludópata de una película que jamás se haya llevado a cabo. Esto es, acción ultrafrenética en forma de shooter en primera persona en el que, con el puñal entre los dientes o a puñetazo limpio, tendremos que abrirnos camino entre los barrotes internos de la prisión. Y no es tan fácil como parece, porque el sistema de clanes, tribus y sumisión de Butcher Bay es de aúpa. Pero no sufráis, porque la vertiene RPG del juego también cuenta y mucho, y el soborno o el camelo están a la orden del día en este submundo. Pero no nos engañemos, lo que más luce en el juego será dar caña de la buena, a pesar de que los extraños habitantes y bicharracos del juego harán que peguemos algún respingo en la quietud de nuestro salón. Si habéis disfrutado «Obscure», está todo dicho. Y no es baladí lo de la cosa oscura, ya que el nivel gráfico y lumínico es de impresión, haciéndonos andar con una cerilla o chapoteando en sustancias viscosas (o eso creemos, mejor no tocar). En fin, una fuga con todas las de la ley donde las cachas de Diesel (perfectamente cinceladas, of course) casi son lo de menos. Casi.








Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□







Sinfonía poligonal

La versión Xbox de «Las crónicas de Riddick» reinventó una técnica de sombrerazo llamada «Normal mapping» que viene a consistir en una liposucción del número de polígonos que conforman personajes y entornos del juego. Esto es, que los gráficos da gloria verlos, evitando además el ralentizado, clipping, sobreimpresiones y demás zarandajas típicas en juegos de acción. Este prodigio, que además le dio más cancha a los FX lumínicos, se ha trasladado convenientemente a la versión PS2, con resultados tremendos en cuanto a diseño de personajes y realismo facial. Hasta en el último poro de la calva de Vin se ve la gotita de sudor. Amazing.

Ficha Técnica

Compañía
Vivend

Género
Shooter

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.vivendi.com

MORTAL KOMBAT DECEPTION



Este nuevo título de la serie Mortal Kombat no solo va más allá que cualquier otro juego anterior de la franquicia, incluyendo al formidable «Deadly Alliance», sino que se adentra en territorios inexplorados por cualquier otro título de lucha en 3D hasta la fecha.

La serie Mortal Kombat siempre ha encandilado a los fans con su cómica y exagerada violencia, pero «Deadly Alliance» fue más allá de las meras apariencias aportando un sistema de lucha muy desarrollado que le valió un lugar entre los grandes del género. Esta secuela, «Deception», prosigue por esa línea y ofrece más fatalities, más personajes y una cantidad de extras y modos de juego espectaculares. ¡Y por si todo eso fuera poco, encima se puede jugar online!

A tortazo limpio

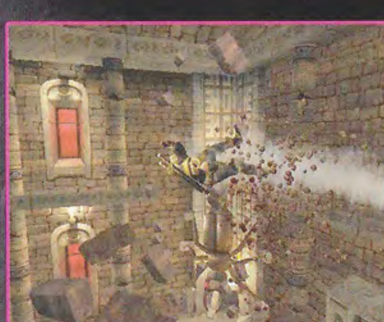
Los elementos básicos de los combates siguen intactos: largas combinaciones de ataques, tres estilos de combate por luchador (intercambiables durante la pelea) y montones de sangre que sale disparada de forma ridícula con cada golpe. En «Deception», además de nuevas incorporaciones a la plantilla de personajes, se han realizado pequeños pero muy necesarios cambios de equilibrio, y se añade una interesante mecánica de "rompe combos" ("breakers") que permite interrumpir la combinación del oponente. El truco está en que solo se permiten tres "breakers" por encuentro, por lo que tampoco se puede abusar de esta característica. La novedad más espectacular son los escenarios multinivel, que además son

Derrota con honor: ¡Hara kiri!

► Los conocidos "fatalities" de Mortal Kombat siempre han sido una manera divertida (y un poco bestia) de humillar a un oponente derrotado. En «Deception» se ha añadido un medio para escapar de esa humillación: el hara kiri, un movimiento especial que se ejecuta tras perder un combate y que te permite poner fin a tu vida con honor, robándole al enemigo la oportunidad de exterminarte personalmente. El que ríe el último...











Valoración

Gráficos ■■■■■□

Jugabilidad ■■■■■□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■■□

Ficha Técnica

Compañía
Virgin Play

Género
Lucha

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.mkdeception.com/

increíblemente interactivos con sus trampas mortales y armas secretas. En ocasiones puede ser frustrante acabar prematuramente un combate por caer en una trampa, pero oye, nadie dijo que las peleas a muerte tuviesen que ser justas. Con todo, es difícil no sentirse impresionado ante la creatividad y detalle de los escenarios de «Deception», que casi les roban el protagonismo a los luchadores.

Otro modo de disfrutar de la lucha

Además de los combates estándar, que son el plato fuerte, hay tres modalidades adicionales que ofrecen experiencias de juego muy diferentes. Por un lado, tienes una aventura de acción en toda regla, donde recorres el mundo de Mortal Kombat conociendo a sus habitantes y aprendiendo nuevas técnicas hasta tu enfrentamiento final contra Onaga, el Dragon King. Vale, es cierto que no está tan pulido como un juego de «Zelda», pero es una alternativa muy refrescante a las peleas sin contexto a las que estamos acostumbrados, y hay misiones más que suficientes como para tenerte ocupado durante muchísimas horas. Luego está el modo puzzle, que es un homenaje al «Puzzle Fighter» de Capcom. Se trata de un juego tipo «Tetris», de ordenar bloques que caen, y puede ser una distracción rabiosamente divertida. Por último, nuestro favorito, una especie de juego de ajedrez donde las piezas son luchadores y se dan de tortas para conquistar cada casilla, con hechizos y piezas especiales. Quien conozca el clásico «Archon» sabrá muy bien cómo funciona el invento. En otros juegos de lucha, con añadir unos cuantos luchadores adicionales e introducir pequeños ajustes en cada secuela se dan por contentos. «Deception», en cambio, ha dado un salto cuantitativo absolutamente brutal respecto a «Deadly Alliance», y ofrece una abundancia de contenido sin precedentes. En una palabra, es apabullante.

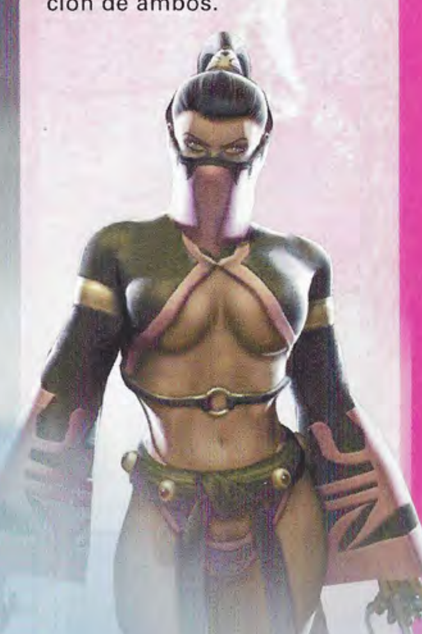
Extras a mogollón

▸ Durante la modalidad de aventura, además de practicar tus movimientos y enfrentarte a desafíos especiales, también consigues monedas y llaves con las que luego puedes ir a la cripta para obtener extras de lo más jugoso. Estos extras van desde diseños de producción a trajes adicionales para los personajes, e incluso golpes especiales, luchadores y escenarios adicionales. Desde luego, es un aliciente extraordinario para jugar la aventura y procurar explorarlo todo.

Guía de juego



Para tener éxito en «El Señor de los Anillos: La Tercera Edad» es primordial entender el sistema de juego. EA ha apostado por un entramado muy semejante al de «Final Fantasy X y X-2», donde las habilidades se van consiguiendo a través de unas esferas de desarrollo. En ellas, y según los puntos de experiencia obtenidos durante cada uno de los combates, puedes elegir qué habilidades –en función de tu rol y características propias- deseas desarrollar. En «La Tercera Edad» cuentas con una zona de desarrollo en la que debes ir seleccionando con cuidado qué quieres que aprendan tus personajes. Según como sea tu criterio, puedes conseguir un grupo personalizado.
Otro elemento que te puede salvar la vida en un momento dado es la estrategia de combate. EA ha incorporado la posibilidad de cambiar en todo momento de personaje durante el combate –hasta tres simultáneos en pantalla- , lo que te permite optar por una estrategia basada en el cuerpo a cuerpo, en la magia, o en una combinación de ambos.



Lemony Snicket

Una serie de catastróficas desdichas

¿Que esta Navidad nos quedamos sin la consabida ración de jarabe de Hogwarts? Don't worry, jugón, porque, para quitarnos el "mono" de Harry Potter, bien podría valer esta hechizada, retorcidilla y oscura aventura basada en una saga de libros infantiles que últimamente se le está subiendo a las barbas al emporio de miss Rowling. Se trata de las desdichas de los hermanos Baudelaire, trío de huerfanitos acongojados aunque forrados, que deberán escapar de las malas sañas de su tío: el taimado y camaleónico conde Olaf, al que da vida en la gran pantalla un Jim Carrey a sus anchas. Toda la fantasía terrorífica y humeante de los tres libros y la peli la rebaña sabiamente Activision en este título destinado a grande, pequeños y, sobre todo, medianos. El entramado general es plataformero, con abundancia de niveles, trampillas, corredores y acertijos geográficos que le quedan como un guante al excéntrico y abracadabrante clima general. Pero ni mucho menos es el único material disponible: las veinte misiones, generalmente de escapada y recolección, y basadas directamente en los momentos cumbre de los libros, dan literalmente para mucho. Por ejemplo, un poco de exploración de la mansión misteriosa de Olaf, navegación por las mazmorras a lo «Dragon's Lair», carreritas en el divertido chiscón de la tía Josefina... Por descontado, los objetos que nos iremos encontrando tendrán una importancia capital en nuestra aventura, dotándonos de habilidades especiales saltarinas o mata-sicarios de Olaf. Una fantástica y fantasmagórica imaginería (sobre todo en GameCube y Xbox), dentro del gran nivel multiplataformero general y mucho humor socarrón redondean un juego raro, raro pero con mucha guasa y mala uva.









Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía	Activision
Género	Aventura
Lanzamiento	Noviembre
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	www.activision.com



El trío calavera

▶ No es baladí que el protagonismo estelar del juego tenga tres cabezas, como las mascotas-dragones secretas de Olaf. Porque, según escojamos a la huerfanita Violet, al zangolotino Klaus o al tierno infante Sunny, nuestras habilidades y posibilidades de ataque y derribo cambiarán. Por ejemplo, no dejes pasar la inventiva cerebrita de Violet o la intuición de Klaus para resolver puzzles. ¿Y quién lleva la batuta guerrera? Pues el pequeño Sunny y sus mordiscos estratosféricos. Cosas del extraño humor negroide de la franquicia.



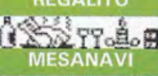






LOGOS

VELITA	SANTAS	CAMPAN
CAMPANI	TRINE	ESTRELL
ESTRELLAS	CARASNAVI	NIEVA
NOELES	REGALITO	ADORAN
NIEVENOEL	MESANAVI	NIEVETRI
PAPANOEL2	ABELEN	NAVIPAIS




Nokia: VILOGO. + código del logo
Alcatel, Sony Eric., Motorola, Sagem, Siemens: VILOGOEMS. + código del logo
envía el mensaje al 7200

JUEGOS










About time... Santa! 340471	Christmas Kiss 340472	Santa Trouble 340476	Caveman X-mas edition 340015
Santa Stuffin Monkey 340608	Santa's Rush Hour 340607	Forest Keeper 340417	Santa Madness 340399
Fly Rudolph 340368	Fly Santa 340370	XMasMess 346383	

VÁLIDOS PARA :
About Time Santa, Christmas Kiss, Santa Trouble:
NOKIA: 3300,3530,3600,3650,5100,6100,6200,6220,6610,6650,6800,7210,7250,7650

Fly Rudolph, Fly Santa2, Fly XmasMess:
NOKIA: 3100,3300,3510i,3595,3600,3650,3660,5100,6100,6200,6220,6600,6610,7210,7250,7250i,7650,8910i,N-Gage
SHARP: GX10

Santa Stuffin Monkey, Santas Rush Hour:
NOKIA: 3100,3200,3220,3300,3510i,3650,5100,5140,6100,6220,6230,6610,6800,7200,7210,7250i,7650,8910i

Forest Keeper, Santa Madness:
NOKIA: 3100,3300,3650,5100,6100,6220,6600,6610,6800,7210,7250,7650,N-Gage

Caveman Xmas:
NOKIA: 3100,3200,3220,3410,3650,3300,3510i,5100,5140,6100,6220,6230,6600,6610,6800,7200,7210,7250,7250i,7650,8910i,N-Gage
SHARP: GX10,GX20,GX30
SIEMENS: C55,C60,M50,M55,MC60,S55,SL55

Envía JUEGO al 7200
http://live.smsarena.com/main/vi

El móvil debe tener la conexión WAP configurada · Coste descarga no incl.

NAVIDAD

canciones

Envía VIPOLI. y el código del tono al 7200

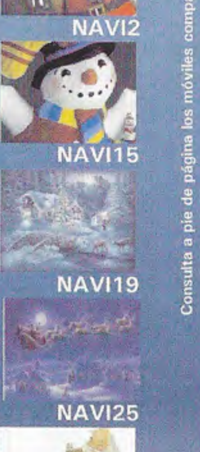
Campana sobre campana	campan
Feliz Navidad	felinav
Jingle Bells	jingleb
Los peces en el rio	peces
Tamborileros	tambori
We wish you a Merry...	wewishy
Blanca Navidad	blancan
Vamos pastores	pastorc
Ay, del Chiquirritín	chiquir
25 de Diciembre	fumfumf
Noche de Paz	nochede
Marimorena	marimo
Santa Noche	snoche
Arbol de Navidad	arboln
Adeste Fidelis	adfidel

postales







NAVI	NAVI1	NAVI2
NAVI11	NAVI12	NAVI15
NAVI16	NAVI17	NAVI19
NAVI21	NAVI23	NAVI25
NAVI26	NAVI27	NAVI28

Envía VIFONDO. y el código de la postal al 7200

Consulta a pie de página los móviles compatibles

POEMAS de NAVIDAD

Los mejores poemas navideños en tu móvil. Recibirás uno distinto cada vez

Envía VINAVIDAD al 7200

Para enviarselo a alguien escribe VINAVIDAD. y su número de móvil. Envía el mensje al 7200

para todos los móviles

ejemplo: vinavidad.638123456

smsARENA www.smsarena.com/video

top música

PORQUE NO SER AMIGOS
hombres g
envía VIPOLI.PORQUENO al 7200

RADIO
robbie williams
envía VIPOLI.RADIORO al 7200

VERTIGO
u2
envía VIPOLI.VERTIGO al 7200

BAILA MORENA
hector y tito
envía VIPOLI.BAILAMO al 7200

MÁS FONDOS!
envía VIFONDO. + el código al 7200







TORO	CHE
SIM4	SIM12
TERI	TERI1
TERI10	TERI2
TERI3	TERI4

MÚSICA

novedades

Soledad Coti	solecoti
Escucha atento Laura Pausini	atento
No soy un bastri. Juanshows	nosoyun
Magalenha Mendoça do Rio	magale
La culpa ha sido mia Camilo S.	laculpa
No body´s home A.Lavigne	nobody
The bucket(intr)kings of Lion	thebuck
Puede ser Niña Pastori	puede
These words Natasha Bedinf.	words

INTERNACIONALES

She will be loved Maroon 5	beloved
Nada valgo sin tu.. Juanes	nadaval
My boo Usher y Alicia Keys	myboo
Algo esta cambian.. JulietaV.	algoesta
American Idiot Green Day	idiot
My place Nelly	myplace
Everybodys chang. Keane	changing
Sick and tired Anastacia	sickand
My prerogative B.Spears	myprero
No entiendo Belinda/AyL	noentiendo
This love Maroon5	thlove
Left outside Anastacia	outside
Fiddle 2003 Dj Italiano	fiddle
Hey ya Outkast	heya
In the shadows Rasmus	shadows

LOS + DESCARGADOS

Dile Don Omar	dondile
Mis adorables vecinos Sheila	vecinos
Precisamente ahora D.demaria	precisa
Con la luna llena Melendi	colaluna
Una foto en B/N El Canto..	blancoy
Camina y ven David Bisbal	camina
Despre tine O-zone	despre
Dale Don dale Don Omar	daledon
Valió la pena Marc Anthony	vapena
Del pita del Orleya	pita
Maria Caipirinha C.Brown	caipiri
Obsesión Aventura	obsesion
Pastillas de freno Estopa	defreno
Dragostea din tei O-zone	dragos
La Pantera Rosa BSO	pantera
Buleria David Bisbal	buleria
Ella Bebe	ellabebe
Shinchan BSO	shinchan

CINE Y TV

Unno snow Anuncio TV	unno
Shrek2 BSO	shrek2
Gran Hermano Sintonia	ghermano
La abeja Maya BSO TV	abemaya
Nos vamos a... Los Lunis	loslunis
Braveheart BSO	braveheart
StarWars BSO	starwarb
Los Picapiedra BSO	picapiedra

NACIONALES

Al carajo Mojinos Escozios	alcarajo
Mi guitarra quiere.. Murfila	miguitar
Como ronea Las Chuches	ronea
Hablando en plata Melendi	enplata
Lola Pastora	lola
Miro la vida pasar Fangoria	mirovida
Malo Bebe	malo
Cannabis Ska-P	skap5
Ya nada volverá...El Canto	yanada
El calor de mi... Camela	calorde
Cuanto antes Alex Ubago	cuantes
Ay morena Lengua Secreta	morena
Si amaneciera Saratoga	siamane
La madre de Jose El Canto...	majose
Pienso en aquella..Pereza	pienso
La chica de la hab..F.Perea	lachica
Maritornes Mago de Oz	marito
Geografia La Oreja de V.	geogra
Tanto la queria A y Lu.	tanto
Olvidate de mi Iguana T.	iguana
Dame Chenoa	dame
Almenos ahora NEK	almenos
Insoportable El Canto..	insopor
Tu historia entre..S.Dalma	dedos
El mundo E.Mariposa	elmundo
Angel Belinda	beangel
Tengo Queco	tengo

polifónicas

Envía VIPOLI. y el código del tono al 7200

monofónicas

Elige un tono y consulta la tabla de marcas:

NOKIA	vitono
SAGEM	vitonosg
SIEMENS	vitonosi
SAMSUNG	vitono
ALCATEL	vitonoal
MOTOROLA	vitonomo
Sony Ericsson	vitonoec

consulta los modelos disponibles a pie de página

Envía el texto que corresponde a la marca del móvil + un punto + el código del tono al 7200
Ej.Siemens: vitonosi.lola al 7200

Coste polifónicos: 0,9€+IVA x2 · El móvil debe tener la conexión WAP configurada · Coste de descarga no incl.

POLIFONICOS NOKIA:3100,08,20,3200,05,3300,3510i,3530,3650,5100,40,6100,6108,6200,6220,30,6600,10,20,50,6800,10,20,7200,10,50(i),7600,10,50,7700,9500,N-Gage ALCATEL:331,332,501,511,512,525,526,535,701,715,735 MOTOROLA:A830,A835,C33X,C35X,C370,C450,C550,C650,E380,E39X,T720,T725,V80,V220,V300,V500,V525,V600 MOVISTAR:TSM100,TSM30,TSM5,6,7 NEC: N22i,N341i SHARP: GX10(i),GX20 SAGEM: MYV-65,MYX-1W,2,3,5(m),6 SAMSUNG: SGH-A800,C100,E700,E710,N600,N620,P100,P400,S100,S300(M),S500,T100(WAP 1.1),T200,T400,V200,X100,X400,X600 SIEMENS: A52,A55,A60,C55,C60,C62,M55,MC60,S55,SL55,ST55,SX1 SONY-ERICSSON: K700,P800,P900,R600,T230,T300,T310,T610,T630,Z1010,Z200,Z600 PANASONIC: GD87 LG: G3100,G4010,50,G5220,G5300,10,G5400,10,G5500,G7050,70,G7110,20,G7200,G8000
FONDOS ALCATEL: 535,735 MOTOROLA: A820,A830,C333,C350,C370,C450,C550,C650,E380,E39X,T720(i),T725,T722i,V80,V220,V300,V500,V525,V600, MOVISTAR: TSM100,TSM6 NOKIA: 3100,08,3200,05,3300,3510i,30,3650,5100,40,6100,08,6200,20,30,6600,10,20,50,6800,10,20,7200,10,50(i),7600,10,8910i,9500,N-Gage SAGEM: MyX-5(m),MyX-6 SAMSUNG: SGH-C100,E700,E710,P100,P400,S100,S300,S300M,S500,V200,X100,X400,X600 SHARP: GX10,GX20 SIEMENS: C60,C62,M55,MC60,S55,SL55,ST55,SX1 SONY-ERICSSON: K700,T230,T300,T310,T610,T68 LG: G4050,G5220,G5300,10,G5400,10,G5500
TONOS ALCATEL: 331,332,501,511,512,525,526,701,711,715 MOTOROLA: Accompli 008,T191,T192m,Timeport 250 y 260,V100,V101,V2288,V50,V51,V8088 NOKIA: Modelos compatibles SIEMENS(*): A50,C45(Firmware V31 o superior),CL50,M50,ME45(Fw V2),MT50,S45(i)(Fw V21),SL45i XELIBRI: 1,2,3,4 SONY-ERICSSON: T100,T200,T29,T39,T600 SAMSUNG: SGH-R210 SAGEM: MC 3000,3016,910,912,916,919,920,922,926,929,930,932,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959,MW 3020,3022,3026,3040,3042,3046,MY 3020,3022,3026,3030,3032,3036,3040,3046,3052,3062,3042,MYX-5d
LOGOS ALCATEL: 311,331,332,501,511,512,525,526,701,711,715 NOKIA: Modelos compatibles MOTOROLA: A830,C33X,C35X,C450,E380,E390,T720(i),T722i,V300,V500,V600,V60i,V66i SAMSUNG: SGH-C100,E700,P100,P400,S500,V200,X100,X400,X600 SAGEM: MYX-2,5,5d,5m,6 SIEMENS(*): A50(Fw v31),A52,A55(Fw v31),A60,C45(Fw V31),C55(Fw v31),CL50,M50,ME45(Fw V2),MT50,S45(Fw V21),S45i,SL45i SONY-ERICSSON: P800,P900,R600,T100,T200,T29,T39,T600,T630,T65,T68i,Z1010,Z200,Z600

(*): Para comprobar el Firmware (Fw) de tu Siemens o Alcatel marca *#06# y selecciona 'Inform'. En el 511 debe aparecer M-Service · Para Fondos y Polifónicos es necesario conexión WAP y activar bandeja de entrada de acceso PUSH

Coste mens:0,9€+IVA Válido para Amena, Movistar y Vodafone · smsARENA B-43650068 · soporte@smsarena.com · La información obtenida entrará en una base de datos para el envio de publicidad. Para darte de baja envia un e-mail a soporte@smsarena.com con tu número de móvil



PS2/XBOX/GC

LOS INCREÍBLES

Disney/Pixar vuelve a casa por las fechas de siempre con un cóctel multigenérico de buen ver y fácil digestión. Divertido y creíble.

Las matemáticas no fallan, jugón. Si hoy es pre-Navidad, esto es el megaestreno Disney de la temporada. Al menos, este año, con los restos del acuerdo con Pixar aún levantando la moral de la tropa animada. Y, si toca peli de animación de luxe, el mundillo ludópata anda cual mascota faldera a rebufo, aunque en muchos caso muerde más el solomillo que el hueso. Porque el caso de «Los increíbles» es de lo más propicio: tanto por el argumento y filosofía "juguetera" del filme como por el necesario contrapunto ante tanto juegazo superheroico que hemos disfrutado este año (desde «Catwoman» a «Spiderman 2»; por cierto, ¿qué pasó con el pobre «Hellboy»?). Por eso, y por la pericia demostrada en el género por THQ (aquí en comandita con Heavy Iron Studios), que saldó con sombrerazos masivos sus últimas incursiones en las parcelas disneyanas. Al grano, que luego dicen que me enrollo como los bandoneones. Tenemos a los superhéroes disfuncionales de turno, Mr. Increíble y Elastigirl, patriarca y matriarca de una familia que ya goza de prejubilación salvamundos. Pero ambos, y sus churumbeles Violet, Dash y Jack Jack, tendrán que desempolvar la capa y el pijama para hacer frente a nuevas

Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Uno para todos

▶ Como siempre en estos casos, adaptación de película con tirón popular es sinónimo de multiplataformismo. Así, «Los increíbles» goza de cobertura completa tanto en GBA como en GC, PS2, Xbox y hasta PC. Y es curioso comprobar cómo, en los títulos Disney, cada vez se impone más la uniformidad temática y argumental independientemente de la consola (qué tiempos los de «Monstruos, S.A.»). Por supuesto, en las "mayores" disfrutaremos de más generosidad de escenarios y más protagonismo parcial de los personajes secundarios (los superniños), aunque el nivel de minijuegos se tambalee. Mientras en la GBA, además de ser terreno propicio, cuenta con más niveles .

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Acción/aventuras

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.disney.es/Filmes-Disney/losincreibles/



La Sra. Increíble tiene la mano "muy larga". ¡Enemigos temblad!



¡Extras, extras!

▶ Una de las gracias más majetas del juego está en su colección de extras desbloqueables, con más nivel del acostumbrado en estos casos. Empezando por los inevitables clips de la peli, generosos en duración, y siguiendo, según vayamos superando fases y pillando power-ups, con bonus tracks tales como galería de personajes, portadas ficticias de cómics o periódicos y varias golosinas más. De lo mejorcito últimamente visto, vaya.



amenazas facinerosas. Siguiendo punto por punto el argumento de la peli, y con el habitual potaje multigenérico de puzzle, plataforma, beat'em up y hasta algunas carreritas, seguimos las evoluciones del padre (con más fuerza que ingenio), la madre (con habilidades y poderes elásticos y descacharrantes muy útiles para las fases infiltradoras) y secundarios múltiples (desde el zumbón Frozono a la chihuahua Edna) a través de veinte niveles tumbados de brillantísima apariencia gráfica y con su jefe final y todo.

Virtudes familiares

Una de las particularidades del juego es que, según la maña de cada personaje, así será cada solomillito de la aventura. Esto es, con el relampagueante Dash nos encontraremos con un corre-corre vertiginoso, con la niña Violet será tajada de infiltración, con el patriarca Increíble acción beat pura y dura y con la señora Increíble, mezclada con plataformas. Un poco en la línea de «Haven» pero más cascabelero y sencillote, you know. Otra de las salsas más sabrosas de «Los increíbles» son sus estupendos y variados escenarios, pequeños pero bien avenidos y con alegres bosques, aldeas, ciudades y hasta la espectacular isla tropical del mega-villano Síndrome, todos ellos con mucha libertad de movimientos. En fin, un título modélico (a pesar de que los enemigos son algo "sota-caballo y rey", de que los FX sonoros sean algo "tragaperreros" y que las misiones se pueden hacer algo repetitivas) y divertido para seguir con la filosofía corporativa de la casa intacta. Todo sea con tal de recordarnos el pedazo de peliculón de marras.

Guía de juego

A pesar de su carrocería polivalente, no nos engañemos: «Los increíbles» es, básicamente, pegar, esquivar y pegar. De hecho, la tercera persona "repartidora" que monopoliza la perspectiva del juego. Buena prueba de esto es su fácil manejo y que, en la mayoría del tiempo, si presionamos el botón de "ataque", con sus diversas combinaciones implícitas, podremos fácilmente superar niveles como quien se toma un canapé de Nochevieja. Desde luego, la clave de cada fase está en conocer bien las habilidades del personaje en cuestión y su gama de movimientos. Por ejemplo, si vemos al chaval increíble a la carrera para no llegar tarde al cole, lo mejor es no abusar mucho del turbo para que no acabe echando el bofe y laminado por un autobús. O, en la tajada de la mamá Elasticgirl, aprovechar los brazos de chicle de la moza para agarrar cacos en fuga y desactivar zonas secretas con el mamporro. Un último consejo: imagínate que estás en un cómic de superhéroes y actúa en consecuencia. Aunque tampoco hay que marear la perdiz: los hemos visto más difíciles...



PS2/XBOX

EL CLUB DE LA LUCHA

Quiero que me pegues tan fuerte como puedas... La primera regla del Fight Club es que no puedes hablar sobre él, pero nosotros vamos a hacerlo porque tampoco nos interesa pertenecer a un club donde te parten la cara día sí, día también. Preferimos liberar tensiones jugando a videojuegos. La idea de «Fight Club» es revivir las descarnadas peleas de la película (que ya es todo un clásico) luchando con sus personajes y algunos más que se han inventado para la ocasión. Cada luchador puede pertenecer a tres estilos de lucha distintos, aunque a decir verdad, tampoco se nota mucha diferencia de uno a otro. El motor de combate, inspirado en «Tekken», es muy básico, así que seguro que le pillas el tranquillo con rapidez, aunque le falta algo más de profundidad. Lo mejor son algunos de los golpes, que se ven genuinamente brutales. Nada como romperle un brazo al oponente para decidir el resultado de una pelea. La pena es que esos golpes son más bien escasos, y las discretas animaciones del resto de los movimientos le roban a los choques buena parte de su intensidad. Eso sí, los modelos gráficos son bastante vistosos y el ambiente de las peleas está bien conseguido. Más flojitos son los efectos sonoros , aunque se compensa con la música que incluye temas sacados del filme original, lo cual siempre es de agradecer. La película de Fight Club resultó ser buenísima y por eso esperabamos mucho más de este juego. No obstante si quieres pasar un rato movidito de pegar "piñas" a pecho descubierto, sin exigir demasiado a cambio, este «Fight Club» cumple sobradamente esa misión.



Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad




Ficha Técnica

Compañía
Vivendi

Género
Lucha

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.fightclubgame.com/us/main_content.html

El club en la red

▶ Si juegas en Xbox Live!, «Fight Club» tiene algunas características adicionales realmente majas. Si tu luchador sufre demasiadas fracturas, tienes que retirarlo prematuramente, algo que puedes evitar rindiéndote antes de que te hagan puré. Esto añade una cierta tensión a los combates, porque los personajes mejoran y no te interesa perderlos. Como extras, puedes descargar contenido adicional, como un personaje nuevo y más música.



Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:












Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.


Violencia

Sexo o Desnudez

Miedo

Drogas


Lenguaje Soez

Discriminación

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.




Una elección de total confianza







aDeSe
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO
www.adese.es

PS2/XBOX

KING OF FIGHTERS 2000/2001

Todos los fanáticos de la saga de lucha más exquisita de SNK deben estar de enhorabuena. Gracias a VirginPlay e Ignition «King of Fighters 00/01 Double Pack» está a nuestra disposición ¡y por partida doble!.

Sí, sí, ya que como bien indica su nombre se trata de las dos primeras versiones de este siglo recopiladas en un mismo DVD. De entrada, pelotazo. De seguido, destacar que es totalmente aconsejable para los no adentrados en el universo «KOF» y simpatizantes de los juegos de pelea en 2D, porque en este episodio cuenta con los mejores luchadores de todos los títulos de SNK Playmore que tanto tiempo nos han cautivado en los salones recreativos o diferentes consolas, entre ellas la extinta Neo Geo. En el «KOF 2000» aparecen 36 personajes y en el «KOF 2001» la friolera cifra de 40, en los cuales podremos seleccionar a nuestro grupo favorito o crear uno propio. Pero lo que caracteriza a esta saga es la adictividad, debida a un único round que finaliza cuando derrotan a todos los personaje de nuestro equipo y no queda nadie para dar un relevo. Es como si fuera un "sobrevivir y seguir luchando". Gracias a la unión de legendarios títulos como «Fatal Fury», «Art of Fighting» o los personajes creados para la ocasión, la jugabilidad combina diferentes tipos de acciones, algo de agradecer para los menos expertos que se conforman con los típicos tres movimientos especiales. No obstante, los más exigentes tendrán "counters" (movimientos para contraatacar), "strikers" (personajes que aparecen en la realización de los combos) y demás características únicas en todos los «KOF». Teniendo en cuenta que es un juego bidimensional y que no abundan mucho en estos tiempos, este título merece su oportunidad y no compararlo con otros juegos de lucha 3D que podrán ser más sofisticados, pero difícilmente tanta solera.

Detalles de agradecer

Ya que hace ocho años del último lanzamiento de SNK en España, Virgin e Ignition han decidido incluir la opción para seleccionar entre 50 o 50 Hz (para que no extrañemos la velocidad de las recreativas niponas). También han añadido videos extras de «KOF: Maximum Impact» y «Metal Slug 3», es decir más candela y tralla para dejarte los pulgares en el pad. Sin duda estupendos alicientes para que los seguidores y nuevos afiliados a SNK disfruten con los juegos de peleas en 2D. Lo bueno mejora con el tiempo.

Grandes ases de la lucha se dan cita en este doble pack para dar mayor relumbrón si cabe a la popular saga.

Ficha Técnica

Compañía
Virgin

Género
Lucha

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.virginplay.es

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■■■

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■□□

¿CUÁNTO PUEDES ENTRENAR?









HABILIDAD • DISCIPLINA • ENTRENAMIENTO

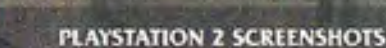
Sempai legends (GBA y PS1)

- Accede a las cartas originales y a la expansión de Exterminadores del Apocalipsis
- Combate o cambia cartas con tus amigos mediante el cable Gameboy Link

Cobalt: (PlayStation 2)

- ¡5 criaturas nuevas nunca vistas!
- Juega por turnos o en tiempo real
- Guarda tu baraja en la tarjeta de memoria y desafía a tus amigos

Llega a ser un Maestro Kaijudo con las ediciones limitadas de GBA y PS2 que incluyen 5 cartas promocionales exclusivas







GAMEBOY ADVANCE SCREENSHOTS




ATARI

JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES QUE ENFRENTA A PODEROSAS CRIATURAS EN ALUCINANTES BATALLAS



STARTER (2 JUGADORES)

Ideal para jugadores que se inician en la aventura de Duel Masters. ¡Incluye todo lo que necesitas para aprender a jugar!



BARAJAS TEMÁTICAS

Una vez te hayas entrenado con el starter podrás cambiar la estrategia de tus batallas con las barajas temáticas.



SOBRES

Completa tu colección y lleva tus mazos al siguientes nivel con los sobres de cartas que salen en cada expansión.

Licensed by:





PlayStation 2

www.duelmasters.com

GAME BOY ADVANCE

OFFICIAL Wizards LICENSED PRODUCT

PS2/XBOX

FUTURE TACTICS

Uh, qué divertida sensación ver a unos monigotes con lifting disneyano empuñar superarmas y masacrar a mutantes del tamaño de trolebuses, dando saltitos de alegría para celebrar su carnicería.

Tal espectáculo de gore cartoon es el que sirve, con mucha flema y buen gusto, la firma británica Zed Two en este perdiguero y dinamitero juego, que viene a aunar una vez más la creciente tradición de shooter y estrategia por turnos. Algunos han apuntado, ante la brillantez y la personalidad de su entramado, que más que un producto "de fábrica" parece la licencia de alguna peli hecha y derecha, y no les falta razón. Véase, sin ir más lejos, la fetén historia que se han montado, con un pequeño pero matón héroe llamado Low y su hermana Pepper pasándolas canutas en un mundo apocalíptico y derrotado y, para más inri, vengando la muerte de sus padres a manos, o garras, de una horda de mutantes de lo más chunga. Para triunfar en nuestra cruzada, nos echará un cable algunos rebeldes que se unirán a la causa, como el guerrero estepario Scallion, un droide de combate, una mecánica, un ex general, un forastero ululante y una docena más. Todos, con mucha IA y salero personificado. Así, a través de una veintena de coquetos niveles de lo más dinámicos (aunque de tanto aniquilar mobiliario urbano se queden desangelados) y variado (ciudades, bosques y hasta islas tropicales), tendremos que hacer fosfatina en tercera persona a los enemigos y jefes finales (pocos pero con muchas malas pulgas) con armas y power ups diversos. Todo muy arcade maquinero con una salvedad: los turnos de lucha, impepinables y divididos según el personaje que elijamos. Algo que frena un poco la diversión, pero un bache ocurre hasta en las mejores familias. Y ésta es de las de pedigrí megaconsolero. Bienvenido al club de la lucha.



Valoración



Gráficos	5/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6





Hasta el apuntador

▸ A pesar de su nervio estratégico y su título, «Future Tactics» consiste en disparar y disparar. Y, sobre todo, apuntar. Si es a la cabeza, mejor. Pero tampoco, porque nuestros enemigos son duros de mollera (y, encima, tienen una máquina de inmortalidad, los muy ladinos) y hay que afinar de lo lindo, corrigiendo el encuadre en primera persona con el pad y haciendo confluir las dos barras vertical y horizontal (como los tiros libres en el «NBA Live», vamos). Un consejo: con el modo bijugador la cosa se pone de mejor color. Que dos pistoleros acribillan mejor que uno.

Ficha Técnica

Compañía
Nobilis

Género
Acción/estrategia

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.future-tactics.com

LEISURE SUITE LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Serán muchos los nostálgicos que al ver este juego en la estantería le quieran echar un vistazo por los recuerdos de la época dorada de las aventuras gráficas. Eso fue a finales de los ochenta y Larry se convirtió en el icono de una generación que si ligaba algo era a través del ordenador y gracias a las artes de la retórica. En esta nueva versión han cambiado tantas cosas que lo único que les hace parecerse es que se trata de una aventura gráfica y que el personaje es Larry, bueno el sobrino de aquél, pero físicamente idéntico. De los cambios a mejor nos encontramos con un excepcional doblaje al castellano que incluso nos arrancará alguna sonrisa, y unos entornos y personajes tridimensionales que harán las delicias de muchos de nosotros. Al fin y al cabo, el objetivo último del juego es el ligoteo y cuando las chicas más monas del juego salen bien acicaladas ¡buff! Lástima que la mecánica del juego flojee en ciertas fases. Así, en lugar de seguir contando con grandes dosis de conversación, ésta ha sido sustituida por minijuegos de habilidad más adaptados a los entornos de las consolas. La pega es que el resultado puede atragantarse a algunos por la repetición excesiva de algunos de los juegos y las extrañas habilidades que tenemos que demostrar en otros. Pero seguro que a muchos este playboy incorregible (por cierto, sus correrías son sólo para adultos) les va a caer simpático. Eso sí, la escasez de aventura hace que tengamos que recalificar el juego como una mezcla entre puzzles, aventura e incluso acción.





UP&DOWN

- ▲ La transformación gráfica de Larry a un mundo en 3D que le favorece mucho a él... y sobre todo a ellas.
- ▼ La falta de aventura. Todo se soluciona con minijuegos de habilidad que pueden llegar a aburrir.

Compañía: Vivendi | Género: Aventura/Puzzle | Lanzamiento: Noviembre | + 18 años

MIAMI VICE

Si nuestro pinturero Michael Knight y su cochecito leré gozan de su minuto de gloria consolera en estas mismas fechas, ¿cómo iba a ser menos otra de las reinonas catódicas de la época?
Así lo han entendido muy solidariamente los teutones de Davilex Games, lanzando sendos juegos de estas teleseries míticas. Del primero de ellos ya nos ocupamos en estas páginas, así que a hincarle el diente al segundo se ha dicho. Por si eres jugón imberbe, recordar que eso de «Corrupción en Miami» glosaba las macarras hazañas de dos polis, Sonny Crockett y Ricardo Tubbs que, con la coordinación del implacable teniente Castillo, limpiaban las malas calles de su pueblo de las narcotraficantes garras del malvado Calderón, entre otros facinerosos. Con la eclosión de variados títulos «afines» como «GTA», «Time Crisis», «Bad Boys 2» o, ejem, hasta «Torrente», el terreno estaba más que abonado para el desembarco de los padrinos del cotarro. Y bien que han aterrizado los mendas, con un vibrante cartucho de dinamita en el que, a través de catorce misiones en la mejor tradición de acción en tercera persona, tendremos que salir airosos de los lances habituales del gremio: tiroteos, redadas, interrogatorios a meretrices, asalto a polvorines altos en coca... Lo normal, vamos. A destacar la conseguida dualidad de personalidades de la pareja (Crocket para misiones de sigilo y Tubbs para repartir estopa) gracias a un sistema llamado «Partner AI». Aparte de la vertiente «sherlock» de rastrear pistas, el grueso del juego son las fases tiroteadoras, con catorce armas disponibles. Así ponte la americana con hombreras, las gafas de galápago y a darle trementina a los bujarras con clase y linimento. Oh, yeah.

UP&DOWN

- ▲ Simpatía por lo camp cool de la serie, con galerías clásicas originalmente presentadas. Buena acción conjunta y tiroteos dinámicos. Toque canalla y estibador.
- ▼ Demasiada serie B y poca interactividad multijugona. Fases más acartonadas que el careto de Don Johnson.





Compañía: Nobilis | Género: Acción | Lanzamiento: Diciembre | + 12 años

PS2

JAK 3 EL RETORNO DE EL RENEGADO

No va más. El cierre de la trilogía que revolucionó la plataforma en PS2 llega armada hasta las cejas y con más gasolina que un bólido.

¿A cuántos y, sobre todo, cuántas, hizo suspirar el zangolotino rubiales de «Fable», sobre todo porque evocaba irremediablemente a otro sex symbol «dicapriano» como Jak? Pues activar la máquina de pucheros porque el diablillo más angelical regresa para poner broche de oro a la trilogía plataformera más vibrante de Naughty Dog (junto a su otro hit «Ratchet & Clank», que también va por la tercera). Después del vuelco que pegó la franquicia en su anterior entrega, donde el chaval sacaba su lado canalla y enfurruñado, pocas novedades se esperaban para ésta. Craso error, porque los mundos de Haven City, aunque la ciudad esté hecha unos zorros, tienen cuerda y leyenda para rato. Como mandan los cánones estructurales, nos encontramos justo un año después del asedio a Haven City, salvado por la campana por nuestro dúo dinámico. Pero casi fue peor el remedio que la enfermedad, ya que la ciudad está devastada, sumida en el caos y, encima, con nuestros héroes en el exilio de Spartus City, barrio dormitorio que «pa qué». ¿Cómo no va a tener cara de vinagre el amigo Jak? Aunque, por supuesto, el lado amable también aflora, y encima espectacularmente, ya que la transformación en «Light Jack» será literalmente querubinesca, con un halo de santidad color azul celeste que dan ganas de ponerle un altar y organizar peregrinaciones sanatorias (porque el chaval también goza de unos poderes curativos que ni en Lourdes).

Montón de misiones

Como es fácil de adivinar, nuestra misión final es devolver la calma a tal tempestad creada por Errol y su ejército de robots farrucos y guerreros, por lo que deberemos explorar los numerosos territorios a nuestra disposición con un desarrollo más lineal que de costumbre. Esto es, explorar, aniquilar y husmear con dificultades crecientes y con la ventaja de un garaje de lo más generoso, una de las principales novedades de la saga: desde el clásico hoverboard de «Jak II» a todoterrenos variados, pasando por lagartos verdes gigantes, buggies, karts y hasta un robot con cabecita giratoria y que dispara unos zambombazos la mar de aparentes. No está mal para no perderte en los laberintos de Haven, encima con su look Frank Oz (¿recordais la peli de Bowie?) mezclado con «Mad Max» y su chorreón de rally París-Dakar. Impresionante garbeo. Pero no todo va a ser ir motorizado por la vida, cuando vamos "a patita", tendremos una movilidad y unas habilidades, tanto en la vertiente "buena" como la "chunga", muy pocas veces vistas en la negra de Sony. Si a esto le unimos un gracejo parlanchín mucho más afilado (ojo al gran trabajo vocal y de doblaje) y ciertas dosis de humor, como ese nivel donde el más secundario que nunca Daxter emula a Comecocos, el veredicto está claro: el mejor plataformón puro y duro para la PS2 del año está servido. Hasta nueva orden, claro.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Plataformas

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 12 años

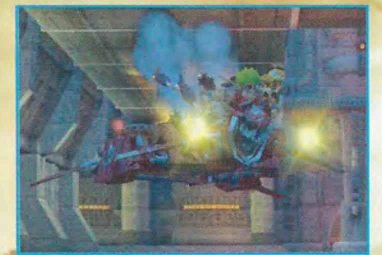
Cibercontacto
www.es.playstation.com

Con el arma a punto

¿Quién dijo que Jak era un chico tímido, pacífico y new age, a pesar de su aspecto? Pues, para serlo, está armado hasta los dientes. Hasta doce armas diferentes podremos disfrutar para darle matarile a los malos robóticos u orgánicos. Además, el sistema es original, al estar divididas en cuatro colores (azul, rojo, morado y amarillo) y tres niveles de potencia por barba. Así, podremos empezar por una escopeta y rematar con un lanzagranadas de bigotes. Y con manejo suave y cálido (parecemos los chicos de Heston).









Con el arsenal que tiene Jak puedes plantarle cara hasta al más temible de los enemigos.

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

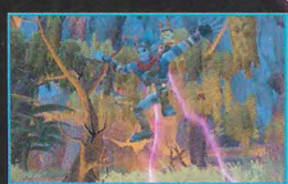
Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad

■■■□□□

Episodio IV

Igual es por mosquear, pero Evan Wells, director de Naughty Dog, levantó la liebre hace unas semanas: "La franquicia continuará y puede haber más juegos". Como el hombre no tiene abuela, lanzó el órdago de mira lo que hizo Lucas con «La guerra de las galaxias». Pues él lo mismo, pero a capón. La verdad es que, sin ánimo de destripar «Jak 3», los flecos podrían dar para más. Y, viendo que exprime totalmente las posibilidades gráficas de la PS2, ¿a que molaría para titulazo de estreno de la PlayStation 3 un «Jak 4»?



Guía de juego



Olvídate de Krew y Kor (con ese nombre, ¿a qué aspira un villano?) y de toda la chatarra de Haven City y alrededores. La mejor forma para triunfar en «Jak 3» es pensar que estás en San Andreas sección ferretería. No es descabellada esta fardada, apuntada por más de un analista, ya que la metamorfosis de plataforma a exploración más o menos sigilosa está a la orden del día en este título (igual que la de plataforma a acción pura y dura en «Ratchet», ¿será casualidad?). También es recomendable echar mano de la sin hueso (la lengua, no pienses mal) y pedir árnica a nuestros colegas familiares como Samos, Jeira o Ashelin para que nos indiquen el buen camino a seguir. Por lo demás, no te preocupes por los intríngulis y los manejos ya que, groso modo, esta tercera parte es muy similar, en cuanto a modo y guía de juego a la anterior. Iconos y "sandbox" incluida. Tanto que algunos la llaman no sin cierta retranca «Jack 2.5». Pero las quince horitas de disfrute no nos las quita nadie.

PS2

THE GETAWAY BLACK MONDAY

Vuelve «Getaway», y con él regresamos a los escenarios criminales londinenses. Esta segunda parte nos presenta una nueva y apasionante historia donde la policía y las mafias de Europa del Este libran una auténtica guerra por el control de la ciudad.

Empezando por «Driver» y siguiendo con «GTA III», hemos gozado de numerosos juegos que abordaron la difícil labor de crear ciudades enteras a modo de escenarios sobre los que situar la acción. «The Getaway» fue uno de ellos, y supo distinguirse del resto gracias a sus características únicas e inusitado realismo. «Black Monday» tiene lugar años después de los acontecimientos de la primera parte, y cuenta con protagonistas totalmente nuevos: un hosco y antisocial policía, un fornido boxeador metido en asuntos sucios y una chavala cuyo talento para el pirateo le ha traído problemas con la justicia. La historia se narra desde la perspectiva de estos tres personajes, que controlas alternativamente, y las decisiones que tomas afectan al desarrollo de la misma. Ya que hablamos del la historia, conviene aclarar que «Black Monday» es un juego muy adulto, con pocas concesiones al humor o la caricatura, y el realismo extremo del que hace gala acentúa aún más esa faceta.

Explorando los bajos fondos londinenses

En cuanto a la mecánica de juego, ésta se desarrolla en Londres, cuyas populosas calles han sido recreadas con una fidelidad asombrosa. Las misiones suelen implicar conducir, disparar y/o pelear cuer-

Valoración

Categoría	Puntuación
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Sacándole partido a Londres

▸ Desde el menú principal puedes acceder a algunos minijuegos adicionales que aprovechan el estupendo modelo de conducción. Estos son Carrera (tratas de llegar primero a la meta), Taxi negro (recoges clientes y los llevas a su destino) y Persecución (el clásico acoso y derribo policial). Luego hay un modo libre que te permite pasearte por Londres a tu gusto, sin tener que preocuparte por nada. ¡Hala, a hacer turismo!

po a cuerpo. Al igual que en «GTA», si tu coche acaba destrozado, puedes "requisarle" su vehículo a algún infortunado ciudadano, de modo que dispones de una amplia variedad de vehículos para escoger, incluyendo motos y autobuses. Una misión puede comenzar con una frenética persecución por las calles para luego continuar con un brutal tiroteo en el interior de un edificio. Esta fluidez a la hora de transitar de uno a otro medio es realmente impresionante, y constituye una de las mejores características del juego. Aunque las misiones son lineales (vienen una detrás de otra, sin actividades alternativas entre medias), puedes permitirte una cierta creatividad a la hora de abordarlas, y no siempre resulta obvio el mejor modo de hacerlo.

Superando barreras técnicas

Técnicamente, «Black Monday» es un juego de primera clase. Sus escenas intermedias están diseñadas con un estilo muy cinematográfico, el apartado sonoro es soberbio en todos los aspectos y los gráficos muestran un nivel de detalle extraordinario que no deja de sorprender, tanto en escenarios como en modelos y animaciones. La inteligencia artificial también resulta destacable, ya que los personajes reaccionan a tus acciones de modo creíble y eso dota a los combates de mayor interés. Los únicos puntos flacos son los controles, que no siempre responden con la inmediatez deseable, y la cámara, que a veces tiene problemas para situarse en un ángulo óptimo. No tiene mayor importancia, pero puede dar lugar a alguna o que otra frustración. En resumen, «The Getaway: Black Monday» es una interesantísima aportación a los juegos de temática criminal, y su innegable calidad lo sitúa entre los mejores del género. Muy recomendable.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 18 años

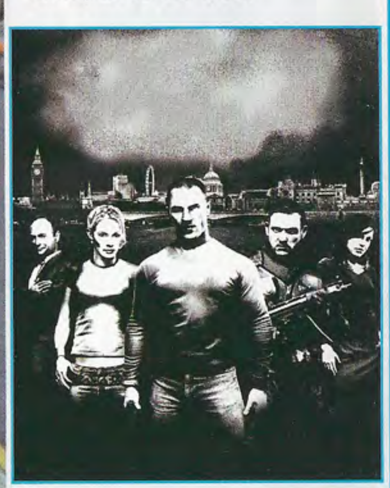
Cibercontacto
www.blackmonday.co.uk

Sin flechas, sin iconos, ¡todo a pelo!

▶ Un aspecto muy original (y que contribuye enormemente a la sensación de inmersión) es que no hay ningún tipo de interfaz en pantalla. Si tu personaje está herido, lo sabes por la sangre que mancha sus ropas. Si se te está acabando la munición, lo sabrás por tus comentarios. Y si mientras conduces tienes que girar a la derecha, tu única indicación son los intermitentes del vehículo. En los combates no hay botiquines desperdigados por el suelo, sino que tienes que parar un rato junto a una pared para descansar y recobrar fuerzas.

Guía de juego

Ten en cuenta que al llevar a Mitch, si cometes demasiados delitos (atropellas a demasiada gente), fracasarás la misión. Sin embargo, puedes atropellar a algún o que otro inocente sin que pase nada, así que cuando tengas que meterte por una calle lateral a toda velocidad, puedes invadir impunemente la acera si con eso te ahorras un choque con otro coche. En un tiroteo, no olvides que arrestar inocentes no está penalizado, así que en caso de duda, plántales esas esposas.
En los tiroteos, si un enemigo toma un rehén como escudo humano y quieres salvarlo, la cosa se complica. Empieza por disparar a otros enemigos que haya a su alrededor y déjalo para el final. Luego, acércate a él (usa la función de rodar por el suelo para evitar sus disparos) y realiza un ataque cuerpo a cuerpo. No metas una combinación, porque podrías matar al rehén. Un solo golpe suele bastar para que lo suelte, luego procede a liquidarlo por los medios que estimes oportunos procurando no darle al inocente.
Cuando recargues, intenta ponerte antes a cubierto (rueda por el suelo) para que no te acribillen durante el proceso. Después de cualquier tiroteo, usa la función de recarga manual para tener el arma siempre llena. Nunca se sabe cuándo te va a atacar más de un enemigo, y quedarse sin balas en esa situación puede ser fatal.



TEXTOS: GABRIEL CARMONA

PS2

SINGSTAR PARTY

Sony prometió una segunda parte de SingStar, ¡y no han tardado mucho en hacer justicia a su palabra! Aunque claro, cuando un juego tiene un éxito tan arrollador como éste, no es muy difícil lanzarse a hacer segundas partes. Para los que vivan en la higuera, «SingStar» es un juego de karaoke en el que tienes que cantar con el ritmo y tono adecuados para conseguir altas puntuaciones, todo gracias a un micrófono USB que se conecta a la consola y que registra tu interpretación. ¡Bueno, y si tienes una cámara EyeToy, incluso puedes grabar tu actuación! En esta edición «Party», se ha dejado de lado el modo solitario de "conviértete en una estrella" que había en la primera parte para concentrarse más en la vertiente de fiesta, que propone diversos desafíos a los dos equipos en una alocada competición donde no faltan los populares duetos. Ciertamente, un grupo de ocho jugadores pasándose el micro entre ellos es garantía de diversión en cualquier ocasión social. Hay dos características que son particularmente brillantes: en el modo fiesta se puede cambiar de canción si el orden aleatorio te asigna una que no te gusta (pero ojo, es una facultad limitada), y puedes insertar el disco anterior de «SingStar» para disfrutar de sus temas con los nuevos modos de juego. Además, esta versión «Party» puede comprarse sin micrófonos, lo cual es muy de agradecer para los que ya los tengan de la primera parte. En cuanto a la lista de canciones, pues puede ser cuestionable en algunas de sus selecciones, pero no cabe duda de que hay variedad para todos los gustos, que es de lo que se trata. ¡Y ojo, que son todas originales! Esto sí que es hacer bien las cosas.



Valoración

Gráficos	■■□□□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■□





Cantar las canciones en español o en otro idioma, da igual, "karaokear" es un pasatiempo universal.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Musical

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.singstargame.com

Grupos y canciones

▸ Alejandro Sanz:No es lo mismo/ Alex Ubago:Sin miedo a nada/ Buggles:Video killed the radio star/ Café Quijano:La Lola/ Coti:Otra vez/ David Bisbal:Ave María/ David Bustamante y Álex:Dos hombres y un destino/ Duncan Dhu:En algún lugar/ Elton John & Kiki Dee:Don't go breaking my heart/ Fangoria:Retorciendo palabras/ Fran Perea:1 más 1 son 7/ Jarabe de palo:Yin yang/ Juanes:Es por ti/ Ketama:Tú volverás/ La oreja de Van Gogh:Rosas/ Marta Sánchez:Desesperada/ M-Clan:Carolina/ Miguel Bosé:Amante bandido/ Miguel Ríos:Bienvenidos/ Mürfila:Loko/ NachaPop:Chica de ayer/ Nino Bravo:Un beso y una flor/ Presuntos implicados:Como hemos cambiado/ Pink:Just like a pill/ Revólver:Si es tan solo amor/ Roser:Quiero besarte/ Seguridad social:Chiquilla/ Sonny & Cher:I got you babe/ The Foundations:Build me up buttercup/ The Police:Every breath you take



DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

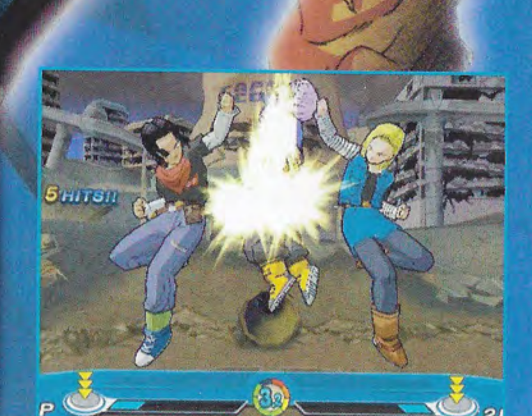
Goku, Vegeta y el resto de la pandilla vuelven a la carga con una nueva edición de su juego de lucha, que esta vez viene con tremendas novedades que hacen las batallas más impresionantes que nunca. ¡Hoy es un buen día para ser dragonbolero!

Los juegos basados en Dragon Ball Z solían ser discretos hasta que llegó «Budokai» y lo cambió todo. Sus lujosos gráficos cel-shaded y un sistema de combate ágil y rápido de jugar entusiasmaron a los fans. Ahora llega la tercera parte, que refuerza el aspecto que mejor define a la saga: el espectáculo.

Las peleas de «Budokai» siempre se han caracterizado por respetar el material original en el que se basan. Son veloces, extremadamente agresivas, y cargadas de energía. «Budokai 3» añade nuevos elementos a los combates, aproximándolos aún más a lo que solíamos ver en la serie de televisión. Por ejemplo, la nueva técnica de teletransporte te permite esquivar un ataque y plantarte instantáneamente detrás de tu enemigo para darle un buen porrazo. ¡Y si te sincronizas bien, puedes repetir la jugada y hacerlo rebotar de un lado a otro varias veces! Eso sí, el oponente no está indefenso, ya que puede abortar tu improvisado partido de ping-pong teleportándose y devolviéndote el golpe. Luego están los choques de rayos, que surgen cuando los contendientes lanzan sus ataques especiales de energía simultáneamente, produciéndose así un pulso de poder a poder. Y por último, el hipermodo desata toda tu energía con un halo rojo que rodea a tu personaje y que potencia tus ataques durante un rato. Además, cuando estás en hipermodo puedes lanzar el ataque

¡Esquiva como un poseso!

▶ Las novedades ofensivas son tan espectaculares, que es fácil olvidarse de que una de las mejoras más influyentes del sistema de combate es defensiva: con pequeñas pulsaciones sincronizadas del botón de guardia, puedes esquivar combinaciones enteras de ataques con rápidos movimientos, lo que te da pie a iniciar contraataques. Esta técnica no solo queda súper chula, sino que hace viable una estrategia defensiva en un juego donde los ataques continuos acaparan el protagonismo absoluto.







Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□



Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Lucha

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.atari.com/us/games/dbz_budokai3/playstation2









dragón, una impresionante combinación en tres secuencias que causa daños masivos. Este ataque tiene la ventaja de que ayuda a fatigar al adversario, lo que abre la posibilidad de iniciar un ataque definitivo todavía más brutal. La buena noticia es que todas estas novedades no han complicado la mecánica básica del juego, ya que están implementadas con controles sencillos e intuitivos. Más que nada, lo que hacen es introducir nuevos elementos tácticos en los combates, ¡y por supuesto, muchísima espectacularidad!

El universo Dragón

En cuanto a modos de juego, desaparece el juego de tablero que se introdujo en «Budokai 2» en favor del Universo Dragón. En él, cada personaje tiene su propia historia y se enfrenta a enemigos específicos, si bien entre combate y combate puedes explorar el mapa del mundo para encontrar extras interesantes. Lo más chulo de este modo de juego es que tu actuación durante la peleas determina los puntos de experiencia que ganas, y al pasar de nivel puedes configurar las estadísticas de tu guerrero. Esto, junto al sistema personalizable de habilidades en cápsula, hace que la variedad entre personajes sea todavía mayor, además de que encaja a la perfección con la idea de mejora continua que caracteriza a la historia de Dragon Ball Z. Por supuesto, también puedes jugar los habituales modos de duelo y torneo, que son ideales para disfrutar en compañía de los amigos. Definitivamente, «Budokai 3» es el mejor de la serie, tanto por jugabilidad còmo por gráficos, y recrea la experiencia Dragon Ball Z con una fidelidad que ningún otro juego había alcanzado antes. Sencillamente sensacional.

¡Intenta derrotar a mi Goku de nivel 99!

Cuando tu personaje sube de nivel y le asignas puntos Z a sus estadísticas, te dan una contraseña. ¿Para qué sirve? Pues para compartirla en Internet y que otros jugadores puedan enfrentarse a tu súper guerrero. Ve la página web indicada en nuestro cibercontacto y pincha en "forum", luego en «Dragon Ball Z Budokai 3» y por último en "password sharing". ¡Ya estás listo para enfrentarte a los mejores luchadores del mundo!

7 FLASHES

Muy peleona viene repartiendo turrón la consola negra de Sony. En una esquina, tenemos a las trotoncillas más salvajes que se recuerdan: las "vixens" de ***«Rumble Roses»*** (¿quién dijo que la lucha libre era cosa de hombre?), jaula de fieras vestidas de lycra que, entre otras lindezas, permiten al jugón rebozarlas en barro, humillarse ante el respetable o repartir docenas


Las peleas que podemos librar en «Rumble Roses» son excitantes. ¡Uh, ah, la chicas son guerreras...!

de "yoyas" personalizadas. Cuidadín con las supernenas. Y en la otra esquina, los mastuerzos de ***«Fight Club»*** en una versión más directa y cañera de la peli, sin tanta disquisición filosófica. Tampoco se distribuyen precisamente golosinas en ***«Call of Duty Finest Hour»***, fantástica recámara bélica que le da al clásico "pecero" metralla estratégica de la buena. Otra gresca al sol es la que barajan las doscientas cartas "pokemoníacas" de ***«Duel Masters»***, que en la PS2 luce más batallador que en su versión portátil. Y, hablando de duelos, ¿qué tal los que impartiremos, mesa de mezclas en ristre, en ***«Get on Da Mic»***, apoteosis hiphopera


Bombazo por aquí, disparos por allá. ¡Menudo ambientazo bélico nos espera en «Call of Duty Finest Hour»!

más chula que un ocho? Aunque, para macarra, la acción en tercera del plural de ***«Miami Vice»***, con Sonny y Tubbs apatrullando cosa fina. En fin, relajemos tensiones con el naif ***«Bob esponja y sus amigos»***, que también se apunta a la camarita EyeToy.

PS2

POLAR EXPRESS



¿Hace un garbeo "fresquito" subiendo montañas escarpadas y practicando slalom gigante a través de renos y pingüinos? Como no podía ser menos, uno de los estrenazos navideños disfruta de amplio despliegue consolero. Eso sí, respetando al máximo todos los recovecos y episodios de la peli, y en formato aventura en tercera persona en donde tendremos que llegar sanos, salvos y descongelados al Polo Norte para ver a Papá Noel y volver a creer en el espíritu de la Navidad. Tomando la personalidad de los personajes según la fase en que nos encontremos, nos embarcamos en un ancha vía de acción en mitad de unos paisajes que no se veían desde «Syberia 2». Así, en las primeras paradas de la ruta encarnaremos al chaval protagonista pillando al vuelo el vagón de proa del tren y, posteriormente, pescando el billete perdido de su amiga Nona. Una de las mejores secuencias del juego (y de la peli) será la alucinante montaña rusa en la que se convierte el «Polar Express» al pasar por algunos de sus parajes más picudos. Tampoco será manca la llegada accidentada y con el hielo quebradizo al Polo Norte, y mucho menos el paseo por las callejuelas del pueblo, esquivando las cornadas de Rudolph y sus amigos. Además de esta vibrante acción sobre raíles, del juego llama la atención su musculatura gráfica: ojo a esas alucinantes auroras boreales y a los efectos climáticos y nevados del trayecto. La verdad es que se nota que, con este título, sus responsables han querido echar el resto en materia gráfica y detallista (no falta ni el doblador oficial de Tom Hanks... su hermano Jim), ya que los modos de juego, los controles y la dificultad son vagones de enganche que nos hacen más cómodo el gozar de uno de los viajes más "chiripitiflaúticos" que se recuerdan. Viajeros, al tren.

Sácate el billete para este "chiripitiflaútico" viaje fantástico.

Próxima parada, Eyetoy

Definitivamente, vamos a tener que hacer caso de las profecías de los gurús de Sony cuando predijeron, en el último ArtFutura, que dentro de nada todos los juegos del mercado PS2 tendrán su tajada EyeToy. Buena prueba de este éxito es la presencia, en juegos tan sofisticados como «Polar Express», de la camarita prodigiosa, disponible en varios minijuegos simpáticos, aunque algo «limítrofes» del tronco original. Ya llegará la gran campanada. Al tiempo.

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
THQ

Género
Aventura/Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.thepolarexpress-game.com

PS2

TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Esa mirada de tigre, que engaña menos que el algodón... No, no es que Rocky Balboa vuelva a quitarle las telarañas a sus guantes para marcarse un pressing catch geriátrico, sino que el rey de la selva golfista vuelve a darle a la bolita con más virtuosismo que nunca. "Pero si sólo queda él, bueno y Mario, que los juegos golferos están de palo caído", diréis alguno no sin razón. Ya, pero por eso tiene más mérito que esta nueva edición 2005 atesore tantas y tan óptimas novedades en su carrito. Como en las otras franquicias deportivas de EA, el problema es qué inventar para diferenciarlas de una temporada a otra. Pues, además de darle más suavidad y feeling al golpeo gracias a los nuevos sistemas de "putt" y "chip", ofrece una nueva lectura del "green" –alucinante la "Tiger vision"– con mejor perspectiva que el año pasado (olvídate de los extraños efectos de cámara en plan Valerio Lazarov de la edición 2003, aunque perduran los efectos locuelos como el tono sepia o el primerísimo plano de la pelotita al enfilar el agujero). Eso y, sobre todo, un fantástico editor tanto de campos (ni los paisajistas de Versalles, vamos) como de jugadores, con ese "Game Face 2" para darle personalidad hasta la última pestaña o pulpejo a nuestro crack (tenemos más del doble de posibilidades fisionómicas, unas setenta, respecto a la versión 2004) cosa que siempre nos ha parecido una machada algo gratuita, sobre todo en este tipo de juegos. Pero el nivel de realismo es brutal. Otro de los acelerones importantes es el circuito legendario (el "normal" sigue tan perfecto como siempre, aunque con cinco circuitos menos para elegir), con Palmer, Nicklaus, Hogan, Player y nuestro Seve Ballesteros enfrentándose al felino negro. Si a eso le añadimos un sonido fetén, con "maldiciones" fallonas y todo, y los cánticos del "golfista hiphopero" OutKast, el cetro sigue teniendo olor a tigre un añito más. Y van...

Ficha Técnica

Compañía
EA Sports

Género
Deporte

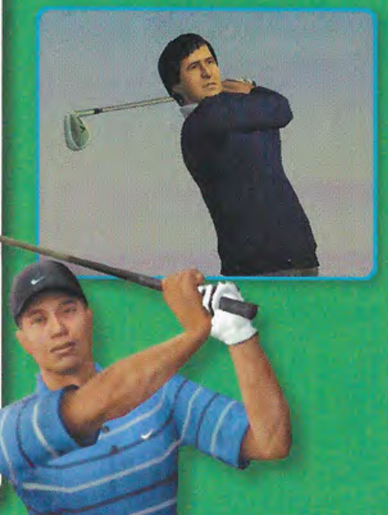
Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.easports.com/games/tigerwoods2005







Golpes compartidos

Aunque el año pasado la versión Xbox ya tenía opción Live, el gran salto de la negra de Sony ha sido la inclusión de su modo online, con posibilidad de lanzarte en un mano a mano por la red reservado a los grandes campeones, compartir información y tarjetas y, como siempre, desbloquear algunos hoyos o jugadores "semiprofesionales". Por cierto, el juego también se presenta para GameCube y en doble disco, como el año pasado, para que la oferta del "más entretenido y lujoso juego de golf de todos los tiempos" (como le ha llamado «GameSpot») no se quede coja.

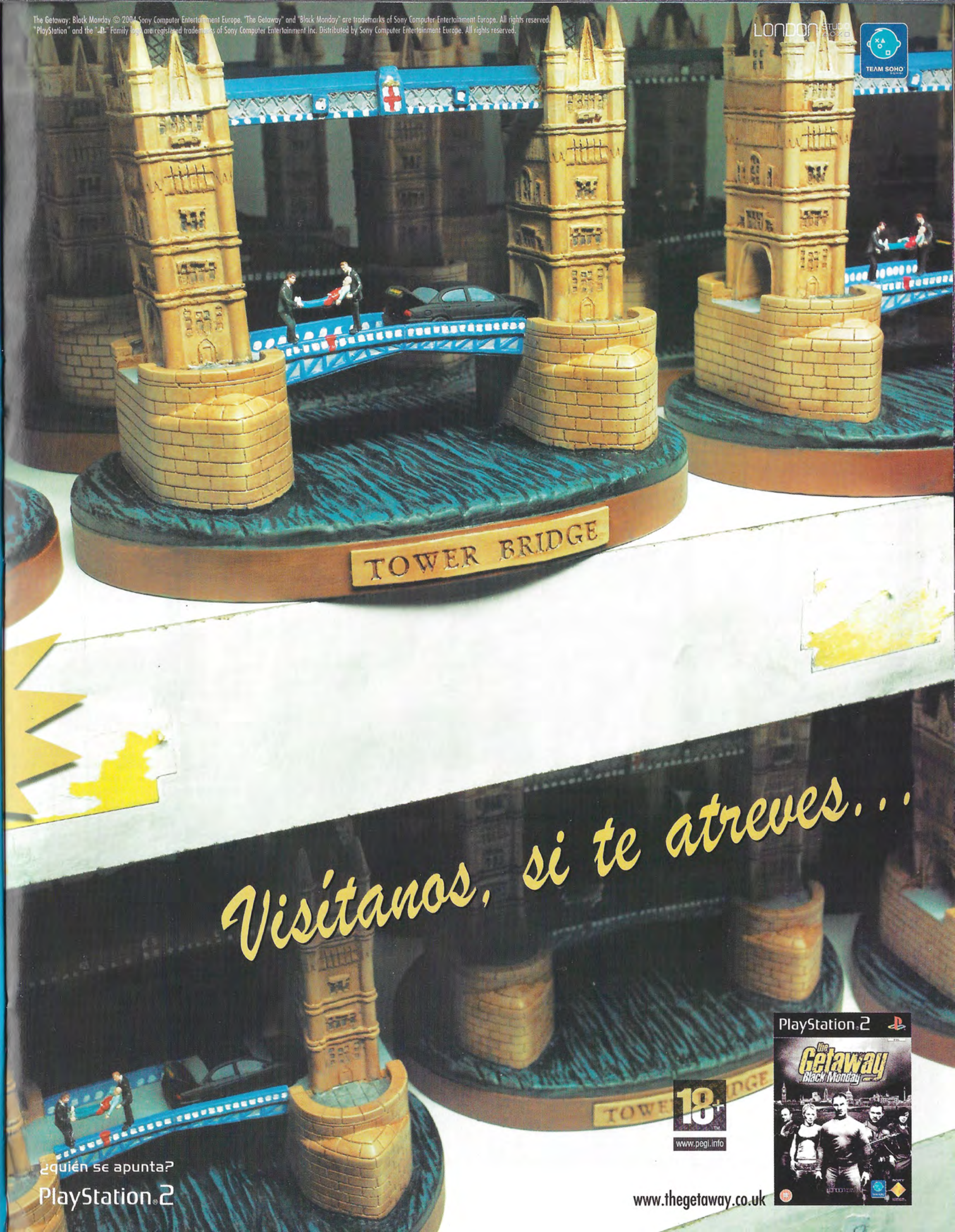


Valoración

Apartado	Puntuación
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□







The Getaway: Black Monday © 2004 Sony Computer Entertainment Europe. "The Getaway" and "Black Monday" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
"PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
LONDON STUDIO
TEAM SOHO
TOWER BRIDGE
Visítanos, si te atreves...
PlayStation 2
The Getaway Black Monday
18+
www.pegi.info
www.thegetaway.co.uk
¿quién se apunta?
PlayStation 2

PS2

CRASH 'N' BURN

Sigue la moda de las carreras de destrucción!

Y es que estaba claro que el éxito de «Burnout» no iba a pasar desapercibido, ¡está visto que a los jugadores les gusta destrozar coches! «Crash n Burn» sigue un planteamiento muy parecido, con un énfasis especial en la supervivencia. Con dieciséis coches en circulación y una I.A. de lo más agresiva que no duda en embestirte en cuanto tiene ocasión, lo que de verdad importa aquí es llegar a la meta de una pieza. Los circuitos (ambientados en ubicaciones reales como Miami, Las Vegas, o San Francisco) exhiben recorridos relativamente simples, pero es que su complicación viene añadida por los restos de los otros corredores, que van quedando desperdigados por la pista a medida que se desarrolla la competición. Trozos de carrocería, asfalto llameante y coches destrozados se convierten en peligrosos obstáculos que te causan daños si no los esquivas, ¡olvídate de seguir la trazada ideal y usa el turbo con precaución!

Además de las trepidantes carreras, cuentas con un garaje donde puedes modificar tus coches con el dinero que hayas ido ganando. Dispones de cuatro tipos de vehículo: utilitario, pickup, muscle y deportivo (los dos primeros están disponibles desde el principio). Puedes mejorar el motor, la caja de cambios o los neumáticos para mantenerte competitivo, pero también puedes introducir mejoras cosméticas, como alerones o diseños, entre otras. Ya se sabe que hay toda una cultura alrededor de esto del tuneado... Aunque técnicamente no se puede decir que sea un portento, «Crash n Burn» es un juego divertido y accesible para todos que ofrece carreras llenas de peligro y emoción.

Valoración

Gráficos	3/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	3/6
Originalidad	3/6





Las toñas en este velocípedo título son monumentales. ¿Parte de accidente? ¡Pero qué dices!

Carreras kamikazes

Además de los campeonatos estándar, cuentas con otras variantes de juego organizadas alrededor del concepto de la destrucción. Nuestra favorita es la carrera Kamikaze, donde la mitad de los competidores van en dirección contraria. En ciertos circuitos con segmentos muy estrechos e intersecciones, la carnicería está garantizada. Otros modos de juego son Perseguido, Último hombre en pie (¡el clásico de demolición por excelencia!) y Suelta la bomba. ¡Variedad no falta!

Ficha Técnica

Compañía
Eidos

Género
Conducción

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.eidosinteractive.com/gss/legacy/crashnburn/main.htm

TOTAL CLUB MANAGER 2005

Nada, no importa que el SuperDepor tenga este año la pólvora más mojada que una ostra de Arcade con la baba a remojo. Porque el brujo Irureta ha demostrado suficientes razones para suceder a Del Bosque en la antigaláctica (afortunadamente) portada de la franquicia gstionadora de EA Sports. Un subgénero que, nunca nos cansaremos de recordarlo, temporada tras temporada le achica espacios a los todopoderosos simuladores "reales". Y este año, vuelven a tirar la casa por la ventana y las botas por el larguero haciendo hincapié en sus dos bazas fundamentales: la base de datos y el realismo sobre el césped. Así que nos encontramos con una espectacular nómina de equipos y jugadores de prácticamente toda Europa y «resto del extranjero», con curiosa presencia de ligas sudamericanas y hasta segundas y terceras divisiones de campeonatos de "Champions", valga la redundancia. Además, todos los jugadores tendrán hasta treinta atributos diferentes y numerosos datos sobre su forma física y mental (no vaya a salir un Ron Artest cualquiera) para que podamos formar el equipo más fresco del barrio. Porque esa es otra, también tenemos la posibilidad de fundar tu propio club en tu terruño natal gracias a la base de datos de más de treinta mil ciudades disponible, para llevarlo desde el patatal a Wembley. Pero lo mejor (o no tan malo) viene al saltar al terreno de juego, allí donde muchos tropiezan como Molina en un regate: mejor recreación de los partidos (con repeticiones flamantes) y un "banquillo interactivo" marchoso para dar hasta ocho órdenes diferentes a los muchachos. Y lo mejor: si sientas a Beckham, no te pone caras. Pizarra forever.



Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■□□□

Ficha Técnica

Compañía
EA Sports

Género
Estrategia/Deporte

Lanzamiento
Octubre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
http://www.tcm.ea.com

Fútbol Fusión

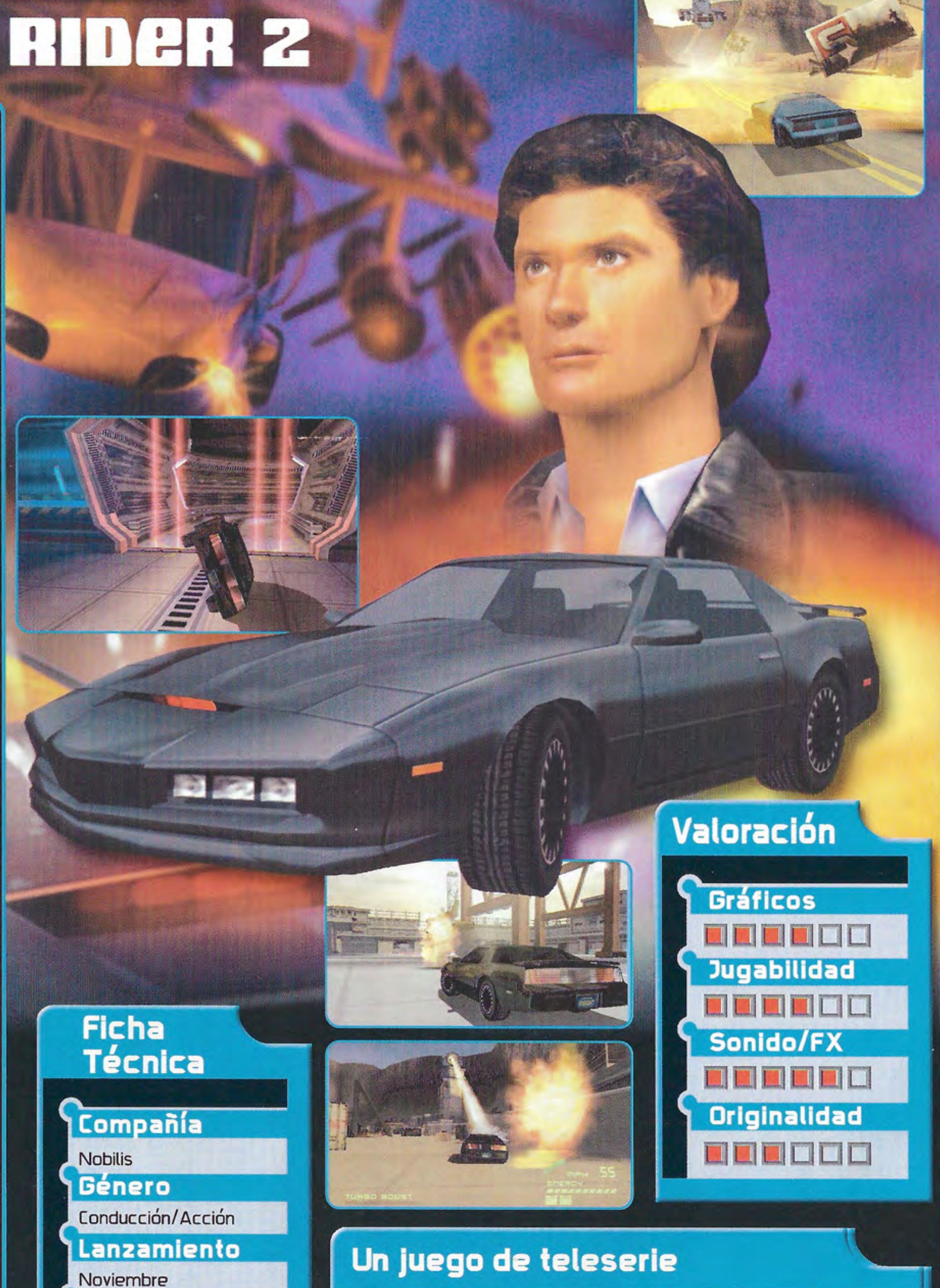
▶ La simbiosis existente entre «FIFA Football 2005» y «Total Club Manager 2005» está presente en muy diversas fases del juego. Pero si en algo podemos asegurar nuestra participación es a través de la gestión de alineaciones y recursos del club con el juego «TCM 2005» y la puesta en práctica de nuestro fútbol sobre el terreno de juego cuando pasamos los datos a la consola a través de una partida guardada. Así tenemos gestión de plantillas de jugadores, entrenadores, equipo de finanzas y médicos supervisado con un juego de manager como es «TCM 2005» y acción con primer toque con «FIFA 2005». Fútbol fusión es fútbol total.

TEXTOS: HAL

PS2

KNIGHT RIDER 2

¡Ese Michael Knight de moda, con su tupé salomónico, su chupa de vinilo y sus morritos de azahar! Quien no haya disfrutado de los acelerones macarras del "hortera-hero" televisivo por excelencia, ya está consultando el canal nostalgia o haciendo acopio de material fanático internauta, que hay chiflados para todo. Pero, no nos engañemos, aunque el amigo Hasselhoff era casi insuperable, el auténtico showman de la velada era, por supuesto, el cochecito fantástico de marras, más parlanchín que un taxista en lunes y con más gadgets que el campeón del mundo de tunning. Aprovechando la fiebre "revival" que nos asola, he aquí la nueva tajada de KITT y su jinete solitario que, a su vez, es secuela de un primer intento que, para decirlo suavemente, se caló nada más arrancar, prácticamente. Aquí, la gasolina al menos es más fina, presentando un look y una filosofía que bebe de fuentes como «Burnout» y «Spy Hunter» (la versión del clasicazo, naturalmente). Carrera+historia es la clave. Así, tendremos que ir superando una docenita de misiones (bueno, once), indistintamente presentadas en los modos Historia y Misión. La temática de las mismas es reconocible: rescate de rehenes, bombas a los villanos de turno, darle esquinazo a un helicóptero "moscón", neutralizar el ataque de una horda de robots (¿Mazinger Zeta meets KITT?, de eso no nos acordábamos) o esquivar una lluvia de misiles, precisamente la primera con la que nos topamos. Desde luego, lo principal es el catálogo de armas y curiosos ataques del carro, así como sus correctos escenarios y manejo, sus míticas frases bien ecualizadas y la cantidad de cinemática y extras de la serie original.



Ficha Técnica

Compañía
Nobilis

Género
Conducción/Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.nobilis-iberica.com

Valoración

Gráficos	4/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	5/6
Originalidad	3/6

Un juego de teleserie

▶ La serie de televisión generó una legión de asiduos telespectadores que conectaron con las aventuras y la estética de Michael Knight y su inseparable coche fantástico. De ahí que este juego se adorne de clips, trailers y hasta trivial de la teleserie. Seguro que a los nostálgicos les va a generar una sensación especial cuando escuchen el zumbido de Kitt acompañado de aquel tonillo inconfundible que anunciaba los capítulos..

TEST TEST TEST

Con Disney

MOVE

¡LA ESTRELLA ERES TÚ!

¡YA LA VENTA!

Disney MOVE

Contiene 6 juegos interactivos en los que podrás jugar con tus personajes preferidos hasta quedarte sin aliento.
Lilo y Stitch, Peter Pan, Aladdin, Donald, los Fantasmas de la Mansión Encantada y Mickey, aprendiz de brujo. Graba las imágenes con la cámara EyeToy®, y te convertirás en la estrella de la pantalla de tu televisión. Te hará mover manos y brazos para combatir a piratas, bailar o incluso jugar al fútbol con Donald. En total, ¡más de 15 niveles de juego!

PRODUCTO COMPLETAMENTE EN CASTELLANO


PlayStation®2







DISTRIBUIDO POR: ATARI



METROID PRIME 2 ECHOES

TÓCALA OTRA VEZ, SAMUS

Tras el éxito del primer Metroid para GameCube, que mereció nuestro galardón de juego del año, llega ahora la segunda parte de las aventuras de Samus Aran, con nuevos enemigos, armas y un ingenioso mecanismo de viajes interdimensionales.

El primer Metroid de GameCube fue un título prodigioso que nos dejó patidifusos con su originalidad y frescura. Nadie se lo esperaba, pero logró trasladar a las tres dimensiones el fascinante mundo de Metroid. Tal vez la clave fue que, a diferencia de otros juegos en primera persona, ponía más énfasis en la exploración meticulosa que en los tiroteos incesantes. «Metroid Prime 2: Echoes» expande la fórmula del original y, aún sin contar con el factor sorpresa de aquél y presentando un motor gráfico bastante similar, ha resultado ser un titulazo de tomo y lomo que supera a su predecesor.

En un planeta muy lejano...

La acción tiene lugar en el planeta Éter, adonde Samus Aran, la intrépida exploradora y cazarrecompensas del espacio, ha sido enviada por la Federación para investigar la extraña desaparición de una de sus dotaciones. Al poco de llegar, Samus se ve metida en una guerra entre los Luminarios y los Oscuros, dos razas que habitan en las dimensiones paralelas del planeta. Tu labor, naturalmente, es ayudar a los bondadosos Luminarios, que las están pasando canutas ante el ataque de los Oscuros, caracterizados por su terrible habilidad para poseer criaturas y usarlas contra sus enemigos. Oh, y por si eso fuera poco, hay por ahí un clon maligno de

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.metroid.com/

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■□□□

El factor multijugador

▶ Quizá una de las novedades más inesperadas sea la inclusión de un modo multijugador. En principio, podría parecer que el carácter aventurero y explorador de Metroid no se presta a enfrentamientos entre cuatro jugadores con la pantalla dividida, pero el caso es que la dinámica de los tiroteos se adapta muy bien al sistema de control, por lo que constituye una buena excusa para sacar provecho a esos mandos adicionales. Ahora bien, el plato principal sigue siendo la aventura para un jugador, así que tampoco esperes viciarte como con «SOCOM» de PS2.

Cada cual a su ritmo

▶ Como en la primera parte, la función de escáner es muy importante y te permite analizar lo que te rodea para encontrar nuevas pistas, recopilar información e interactuar con el entorno.
En «Echoes» encontrarás dos nuevos tipos de visor, el visor oscuro (ideal para la dimensión oscura) y el ecovisor (que convierte el sonido en imágenes). Aparte de su utilidad intrínseca, los filtros de pantalla y efectos visuales que proporcionan cada uno son una auténtica gozada de contemplar.

Samus que te pone las cosas más difíciles.
Como era de esperar, al poco de comenzar la aventura, nuestra heroína pierde todo su equipamiento y el ritmo de la exploración está marcado por la recuperación del mismo. A medida que adquieres nuevas armas y habilidades, puedes acceder a nuevas zonas y descubrir nuevos secretos. El tono del juego es, apropiadamente, tenebroso y un poco inquietante. Buena parte de los puzzles están basados en el transcurso entre las dos dimensiones paralelas, ya que como en «The Legend of Zelda: A Link to the past» de SNES/GBA, tus acciones en el mundo oscuro tienen su repercusión en el mundo luminoso. Al desafío intelectual se suman las tremendas batallas contra los jefes finales, que ofrecen momentos verdaderamente geniales.
Además de los habituales trucos de Samus, como la Morfosfera y el Rayo Enganche, esta vez cuentas con nuevos recursos, entre los que se incluyen diversos tipos de rayo (ojo, de munición limitada), diferentes visores, misiles localizadores o el ataque en espiral. Antes hablábamos de que el juego era gráficamente similar a la primera parte, pero no nos malinterpretes: sigue siendo extraordinario. El planeta Éter es increíblemente detallado y presenta un aspecto orgánico inigualable. La dimensión luminosa está dotada de una gran belleza natural, mientras que la dimensión oscura te atenaza con su lóbrego ambiente y amenaza constante (¡el mero hecho de estar allí ya te hace daño!). Hay más efectos, más enemigos en pantalla, y todo transcurre con una fluidez admirable. Con veinte horas largas de juego, este «Echoes» es una excelente secuela que consolida a la serie Metroid en la nueva y acertada dirección que adoptó hace un año en GameCube.

Guía de juego

En «Metroid Prime 2: Echoes» dispones de nuevas armas con las que es mejor que te familiarices rápidamente. El cambio más importante se refiere a tus rayos. Mientras que en la primera parte del juego tenías munición infinita, en «Echoes» el único rayo que no consume energía es el rayo estándar, así que vete acostumbrando a usarlo a menudo. El rayo oscuro es especialmente efectivo contra enemigos del lado luminario. También sirve para abrir portales oscuros, anular cristales de luz y encoger ciertos objetos. El rayo de luz es justo lo contrario, resulta letal contra las criaturas oscuras. También abre y energiza los portales y cristales de luz, respectivamente, y permite expandir ciertos objetos. Por último, el rayo aniquilador es efectivo tanto para criaturas luminosas como oscuras, dispara extremadamente rápido y puede perseguir a los oponentes. El inconveniente es que cada disparo consume una unidad de energía de luz y de energía oscura, por lo que te puedes quedar sin munición en un periquete si no te andas con cuidado. Por último, ten en cuenta que si derrotas enemigos con el rayo de luz, obtienes munición para el rayo oscuro, y viceversa.





HALO 2

EL JEFE MAESTRO VIENE A SALVAR LA TIERRA

Tres años de espera y el shooter que convirtió a Xbox en una consola respetable ya dispone de su secuela que, por suerte, mejora en todo.

Pocos títulos llegan a niveles de calidad técnica como los que alcanza el «Halo 2» que Bungie ha desarrollado para Microsoft. Si el aspecto gráfico es excelente (a pesar de esas texturas que cargan tarde o algunos rostros pocos detallados), el sonido es mejor (banda sonora y sección de efectos sonoros destacan sobremanera, aunque tengamos que lamentar un doblaje que no ha gustado a todos), el diseño de niveles está por encima del resto de juegos, así como el uso de las herramientas de inteligencia artificial para convertir las situaciones en auténticos retos. Pero si algo convierte a «Halo 2» en un coloso entre los juegos del año, es su capacidad de inmersión. Una vez nos veamos metidos dentro del escudo Mjolnir del Jefe Maestro nada podrá detener nuestra aniquilación de alienígenas. La suerte está echada para ellos. Su expulsión de la Tierra es cuestión de tiempo. Lo verdaderamente increíble de «Halo 2» es la jugabilidad de su modo online con Xbox Live para partidas multijugador. Más que jugable es "peligrosamente" adictivo, pero en la soledad nos queda el modo campaña: la historia del Jefe Maestro, esta vez sobre la Tierra y con muchas armas y vehículos nuevos, así como situaciones poco predecibles en el desarrollo de la historia. Sólo diremos que los giros argumentales están perfectamente estudiados... otro trabajo excelente de Bungie.

Más vehículos, más armas, más Halo

«Halo» tuvo un acierto increíble al incluir escenas en tercera persona dentro de un juego de la categoría shooter en primera persona. Los momentos estaban excepcionalmente escogidos y sólo eran posibles si existía un vehículo de por medio. En «Halo 2» el protagonismo de los vehículos es todavía mayor y esto hace que los diferentes capítulos ganen en interactividad al no resultar tremendamente repetitivos. De hecho, es la variedad una de las claves de la inmersión que se consigue y que acorta aún más un título que ya es corto de por sí con sus apenas 12-14 horas de campaña. Otro

Diez sobre diez en tecnología

► Son muchas las publicaciones a lo largo y ancho del planeta que han puntuado con diez sobre diez a «Halo 2». Todas ellas coinciden en que el modo campaña es poco innovador, pero que el modo online supera todas las expectativas creadas. La tecnología utilizada en esta opción permite que a pesar de ciertos fallos en las conexiones (no conexiones permanentemente caídas) no exista "lag" de ningún tipo. De esta forma la fluidez en las partidas es excepcional. Pero para eso se ha tenido que trabajar, para que aspectos como los gráficos o el sonido resulten aparentemente más avanzados y que al mismo tiempo supongan menos carga de trabajo para la Xbox. Lo han conseguido.

Un nuevo y espectacular motor gráfico recrea el universo de Halo con dinámicos juegos de luces y sombras, vivos entornos y gran detallismo.



elemento loable es la introducción de un mayor número de armas. Sólo podremos llevar dos simultáneamente, pero encontraremos rifles, lanzacohetes, rifle de francotirador, pistolas, etcétera y su homólogo en versión alienígena. Por cierto, las míticas granadas de plasma continúan en «Halo 2».

¡Me jalaron el traje!

En referencia al doblaje del juego, Microsoft España tuvo dos posibilidades: o doblarlo en "castellano neutro" (más bien se diría que lo actores del Chavo del Ocho se han sacado un sobresueldo), o doblarlo con recursos españoles con el consiguiente retraso en el lanzamiento para después de Navidad. La opción estaba más que clara, "castellano neutro" con un acento mexicano de Miami que chirría para muchos, aunque mucho mejor de lo que se le ha calificado. No obstante, una vez sumergido en la refriega, el único acento que tendrás en cuenta será el de los "petardazos" de unos y otros, acordes celestiales para vivir sumergido en una gloriosa experiencia de juego. ¡El acabose!

Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Shooter

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.bungie.net/Games/Halo2

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■■□





El multijugador en Xbox Live! es la experiencia definitiva en «Halo 2», con apasionantes enfrentamientos.



Las armas que maneja el Jefe Maestro son más potentes, gran número de ellas arrebatadas al enemigo.



Esto sí es jugar online

Todo consiste en meterte en Xbox Live, hacer un equipo con tus amigos o ir de forma solitaria de partida en partida. Luego es formar clanes, utilizar simbología de la que incluye el juego para crear nuestros escudos, elegir el modo al que queremos jugar, seleccionar un mapa y ...¡qué empiece la juerga! Y prometemos que es adictiva. Matas a miles de contrarios y no sirve para nada porque tu equipo no ha trabajado como tú, o sin hacer ni el huevo vas y consigues puntuar porque te encuentras la bandera enemiga al lado de tu base. Es lo que tiene que no exista la IA y que todo se mueva por acción de jugadores reales. El uso del intercomunicador para hablar con todo el mundo (o sólo con los de tu equipo presionando el botón blanco) todavía facilita más las cosas. Pero como la gente es exigente le sacamos un pero: nos falta un modo cooperativo online. Quizá para «Halo 3»

Guía de juego

Apunta entre las cejas. Es lo más eficaz para derribar a un contrario, a no ser que sea un Hunter que tendrá una muy débil zona lumbar. «Halo 2» cuenta con un elaborado sistema de zonas calientes para matar a los adversarios y será muy útil conocerlas según el tipo de enemigo. En las partidas multijugador todo cambia, no hay cobertura posible, y vienen por todas partes. Lo mejor es contar con dos tipos de arma: plasma alienígena (elimina el escudo con facilidad) y fuego humano para rematar.
Si la lucha es un cara a cara



El Jefe Maestro debe volver a enfrentarse a las fuerzas del Pacto y liberar a la Tierra

con fuego a quemaropa lo mejor que podemos hacer es ir disparando mientras damos vueltas en círculo, será mucho más difícil que nos sigan y si somos capaces de saltar al mismo tiempo, mejor. Seremos objetivos poco estables y muy difíciles de seguir.
El sable alienígena es una tentación. Un arma de doble filo porque debemos saber controlar muy bien nuestra forma de estar considerablemente cerca del enemigo. Una vez le alcancemos, el resultado es letal, pero no es fácil llegar hasta allí. Como última táctica de combate: apréndete los mapas, dónde están las armas y los escudos y camuflajes.



Cuidadín con el sable alienígena, ¡es un arma de doble filo!

XBOX

BLINX 2

Con una gran cantidad de novedades, «Blinx 2» nos presenta situaciones muy similares a las del primer título que tuvimos oportunidad de jugar hace dos años ya. La mecánica de este plataformas nos coloca en el papel de un gato barrendero que utiliza los cristales que va recogiendo para combinarlos y conseguir eventos de manejo del tiempo tales como ir hacia atrás, pausar, ir hacia delante o grabar. Pero además, en esta edición se han introducido unos eventos repentinos a modo de minijuegos como son el "tiempo bala" y la "pausa" que nos harán escoger en pocos segundos entre uno u otro para salvarnos de una situación comprometida. La idea del juego es seguir desarrollando puzzles que sólo se puedan resolver gracias a nuestra utilización de los cristales del tiempo, que en esta ocasión el sistema de combate es mucho más ágil y por eso contaremos con un personaje mucho más veloz, una aspiradora que recoge basura-proyectil con más facilidad y que la lanza con mayor puntería, gracias a un sistema de lock-on que se activa con el gatillo izquierdo. El control del juego se ha mejorado con la introducción de la posibilidad de agarrarnos al borde de un saliente para desplazarnos. Además contaremos con un identificador de los enemigos gracias a un radar con lo que la cosa se pone más fácil. Ha habido muchas mejoras y cambios como la posibilidad de recolectar los cristales de forma libre para ganar eventos de tiempo sin tener que combinarlos, así como en el diseño de puzzles mucho más complejo. Pero si en algo ha variado la cosa es en la introducción de nuevos personajes con los que jugaremos la mitad de la partida, los cerdos, enemigos de los gatos y que controlan el espacio con agujeros, proyecciones astrales, etcétera. Y ojo que los modos multijugador cooperativos y de batalla le dan una mayor rejugabilidad al título de Artoon publicado por Microsoft para esta Navidad.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■■□

Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Plataformas

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.xbox.com/es-es/blinx2/

Minino lindo

Lo primero que haremos al jugar a «Blinx 2» es configurar nuestro propio gato. Podemos hacerlo de una forma automática, pero el editor merece la pena y podremos no sólo cambiar el color de la chaqueta, pantalones, botas y gafas del felino, sino también su aspecto físico. Altura, musculatura, complexión, tamaño de las orejas o del rabo e incluso podremos elegir un símbolo para el escuadrón y ponerle un nombre propio tanto a nuestro gato como al equipo que conforma con sus compañeros. Desde luego merece la pena perder unos minutos creando a tu propio gato… él te lo agradecerá, ¿verdad Lucas? ¡Miau!

Men of Valor

Ese reconstituyente aroma a napalm en la fresca mañanera...

Como si fuese Oliver Stone atrapado en el Día de la Marmota, la guerra de los veteranos yanquis sigue dando ídem en el campo de batalla consolero: Nam, Vietnam. Eso sí, este nuevo garbeo por la jungla esmeralda (lógicamente enclavado en la "verde" de Microsoft) viene con galones poderosos: los de los creadores del explosivo «Medal of Honor: Allied Assault», que presentan una caldereta de shooter en primera persona que no se la salta un marine "canino". Con un rigor histórico encomiable, a pesar de que se abuse de "lugares comunes" muy para la galería colectiva del público americano, «Men of Valor» propone más de quince horas de refriega bélica tanto en la piel vietcong como en la del ejército yanqui (el talante es el talante). Así, nos infiltraremos en la base aérea de Danang, rescataremos prisioneros en los poblados sembrados de minas, peinaremos túneles y destruiremos avisperos estadounidenses y, con suerte, haremos surf con las chicas Playboy (es broma, es broma). Gracias a lo interactivo de las misiones (nada de ir de A a B sin más), la intuición estratega está asegurada. Eso sí, como des un paso un poquito a la izquierda, echarás a volar por culpa de una granada de racimo plantada cual geranio. Dificultad, chunga. Pero comprobar cómo se agitan las palmeras mientras rastreamos en helicóptero, darse un paseo por el "museo militar" exhaustivo a más no poder y, sobre todo, conectarse con once soldados más en el estupendo Xbox Live renace el ardor guerrero al más pintado e insumiso.

Ficha Técnica

Compañía
Vivendi

Género
Acción/Estrategia

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.menofvalor-game.com/us

Valoración

Gráficos
■■■■■■

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■■

Originalidad
■■■□□□

Sumergirse en la guerra

▸ Algo que siempre se pide en este tipo de juegos es que nos podamos sumergir en el frente de batalla. Para ello se han esmerado en el apartado gráfico, realmente excelente, así como en el sonoro. El ambiente de las batallas está muy bien recreado y entre silbidos de balas y bombazos te mueves rezando por si esta vez no te va a dar de lleno. Todo esta emoción se traslada y de forma exponencial a su opción online, simplemente explosiva. Por poner un pero a este título, quizás algunos niveles son algo complicados y hasta "enfrascados". Aunque ya sabes que en la guerra te pueden liquidar en veinte segundos.



ABRE LOS OJOS A GAMECUBE CON...

METROID PRIME 2 ECHOES

JUEGOS EXCLUSIVOS

SOLO PAL 60Hz

CONOCE SUS JUEGOS Y SUMA RAZONES PARA ABRIR TUS OJOS A GAMECUBE

"Samus Aran vuelve para explorar el misterioso planeta Aether y su dimensión gemela, un mundo dividido entre la luz y la oscuridad. Deberás explorar este inmenso mundo y enfrentarte a tu doble oscuro. Además, por primera vez en la serie Metroid, podrás jugar con hasta 4 amigos".

IMPORTANTE
Este juego ha sido diseñado solo para televisores con el modo pal 60 Hz.





*P.V.P. RECOMENDADO OFERTA PROMOCIONAL

www.nintendo.es



GBA

MARIO VS. DONKEY KONG

¡Los dos archienemigos vuelven a encontrarse! Hace tiempo que Donkey Kong se pasó al lado de los buenos, pero sabíamos que tenía una vena criminal oculta a punto de estallar. Pero la culpa no es suya, es la sociedad de consumo, que lo empuja a delinquir.

¿Y qué se trae entre manos nuestro gorilón favorito? ¡Robo, latrocinio, apropiación indebida! Tras ver anunciado en la tele el nuevo juguete de moda, los Mini Marios, Donkey no ha podido resistirse. ¿Que están agotados en las tiendas? ¡Pues nada, va a la fábrica y los coge directamente! Obviamente, Mario no puede tolerar que le afanen la mercancía así como así, de modo que sale tras él. ¡Y ya tenemos nuevo jueguecito plataformero al canto!

Los mundos de Mario

La persecución del gorila chorizo lleva a nuestro fontanero estrella por 6 mundos diferentes, cada uno con su propia ambientación y peligros específicos. Los mundos constan de 6 niveles estándar (divididos en dos subniveles), un nivel Mini Mario y un enfrentamiento final con Donkey Kong en persona.
El objetivo de los niveles estándar es hacerse con el Mini Mario que hay al final de los mismos. Para ello, Mario tiene que sortear obstáculos y enemigos, usar sus movimientos especiales (doble salto, salto hacia atrás, hacer el pino, balanceo en barra...) y aprovechar los elementos del entorno, como trampolines, ascensores, interruptores y

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■□

Las increíbles acrobacias de Mario

▸ Los movimientos que Mario despliega en este título están en su mayoría inspirados en juegos antiguos de la serie. Su facultad de saltar sobre un enemigo, recogerlo y arrojarlo viene de «Super Mario Bros. 2», lo de trepar por las lianas y derribar frutas sobre los enemigos es una clara referencia a «Donkey Kong Jr. », y los saltos acrobáticos parecen sacados de «Mario 64». No cabe duda que para ser fontanero, Mario está hecho un atleta.



Mil y un obstáculos tendrá que superar nuestro fontanero favorito

mucho más. ¿Parece complicado? No te preocupes, al principio de cada fase hay un pequeño tutorial donde te explican las técnicas que vas a necesitar para resolverlo, así que no es tan difícil.
Luego están los niveles de Mini Mario, donde tienes que guiar a los seis Mini Marios que has rescatado hasta una caja de juguetes. Es un poco parecido a «Lemmings», en el sentido de que los Mini Mario te siguen ciegamente y tienes que cuidar de que no sucumban a algún peligro. ¡Cuantos más Mini Marios lleguen sanos y salvos hasta la caja, más vidas tendrás para el enfrentamiento con Donkey Kong! Dichos duelos suelen consistir en arrojarle todo lo que tengas a mano, pero el astuto gorila no te pone las cosas fáciles, siempre hay algún giro que te complica las cosas.

Diversión concentrada

Aunque en principio pueda parecer un juego corto, en realidad no lo es tanto. Al superar los seis primeros mundos, se desbloquean otros seis adicionales, con seis niveles cada uno, y luego desbloqueas niveles de experto, que son mucho más desafiantes. El estilo de juego es un auténtico homenaje a los juegos de plataformas de antaño, aunque el componente de puzzle es mayor. Además de movimientos precisos, tendrás que rascarte un poco la cabeza para deducir el modo de superar cada nivel, que son como pequeñas píldoras concentradas de diversión: cortos, pero intensos.
El apartado sonoro ofrece buenas melodías, pero la dirección artística, a lo «Donkey Kong Country», es un gusto adquirido. Con todo, se trata de un juego divertido, no muy difícil, y lleno de detalles nostálgicos. Apasionará a los fans más veteranos de Mario y a los puristas del plataformeo.



Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Plataformas/Puzzle

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
ww.mariovsdk.com/index.jsp

Enemigos por doquier

Siguiendo con la idea del homenaje a los clásicos, muchos enemigos tradicionales de Mario hacen una aparición estelar en este juego. Plantas pirañas (¡que ahora también escupen!), bomb-ops (úsalos para destruir bloques), los fantasmas Boo y los Shy Guys son los ejemplos más claros, aunque también se añaden algunas criaturas nuevas para introducir desafíos específicos. En algunos niveles hay incluso martillos para combatirlos, ¡la primera de las armas de Mario!

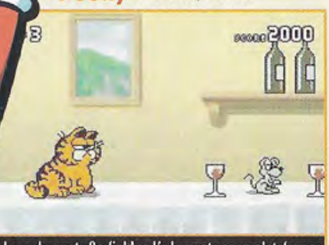


7 FLASHES



La cuadrilla Megaman no se cansa de superar fases y eliminar tremendos jefes finales.

Para despedir el año, la portátil de Nintendo elige una bonita traca multigenérica, que luce con más colorido que el "mondo Hamtaro". Ojo al septeto. Arrancamos con un clásico como ***«Duel Masters»***, ensalada de batallas "carteristas" con nueva nómina de guerreros, escenarios anchos y lustrosos y runrún RPG renovado. También los hermanitos Baudelaire tendrán que agudizar el ingenio guerrero en ***«Lemony Snicket»***, excéntrico y abracadabrante torbellino de niveles, trampillas, corredores y acertijos geográficos. Claro que, para trampas y obstáculos, las que se encuentra nuestro viejo conocido Antoñito, el rey del patín, en ***«Tony Hawk's Underground 2»***, fantástica secuela del título que renovó la saga, introduciendo elementos estratégicos de lo más curiosos. Y, hablando de sagas, ojo a las nuevas piezas de sendas leyendas vivas del mamporro camp y colorín: ***«Power Rangers Dino Thunder»*** y ***«Megaman Battle Network 4 Red Sun»***, ambos con más fases, enemigos y jefazos finales que nunca. Igual de ilustre currículo atesora ***«International Karate»***, vibrante y baratita (que se agradece, viendo el precio de las gulas para Nochevieja) versión del clásico, con el cincho negro reluciente. Y de postre, un mazapán con sabor a lasaña: ***«Garfield the Search for Pooky»***. Rico, rico.



El descacharrante Garfield se lía la manta en un plataformas que "arañará" al más pintado.

GBA

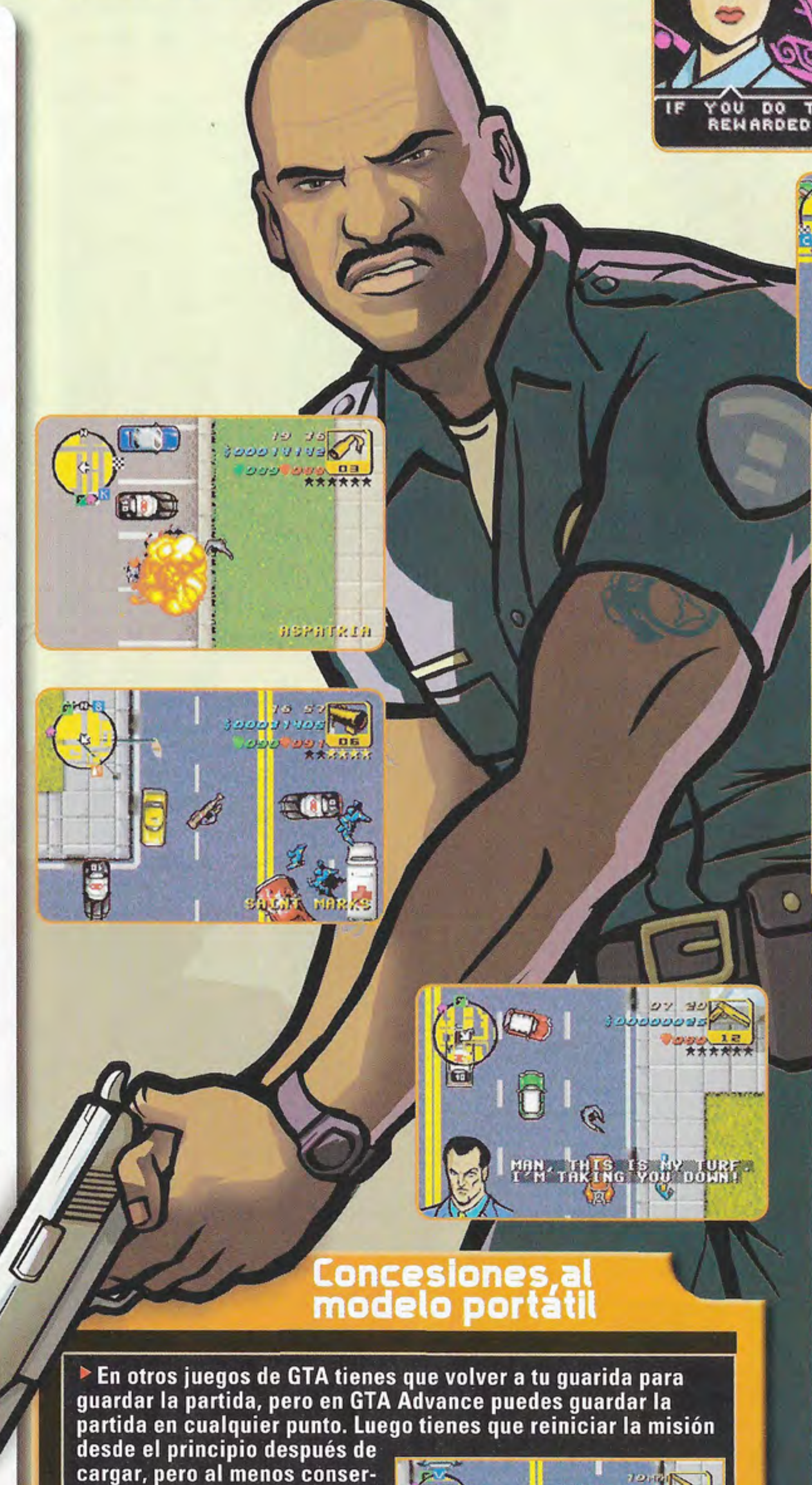
GTA ADVANCE

Antes de que «GTA» llegase a PS2 con su tercera entrega, hizo sus primeros ensayos en la consola original de Sony con sendos juegos en 2D. Con «GTA Advance», ahora tienes la ocasión de revivir sus orígenes.

Ahora bien, no te creas que «GTA Advance» es una mera reconstrucción de los juegos originales de la serie, porque si bien recupera la perspectiva cenital en 2D, también incorpora numerosas convenciones de los GTA más recientes, resultando un juego moderno y satisfactorio para los estándares actuales. Los elementos básicos resultarán bien familiares para los fans de la serie: dispones de una extensa ciudad para explorar, repleta de peatones y coches. Para el cumplimiento de las misiones (¡y hay cientos de ellas!), puedes afanar cualquier vehículo que encuentres y comprar o adquirir una amplia variedad de armas, que van desde un simple bate de béisbol a un lanzacohetes. También puedes activar trabajos alternativos, como paramédico, taxista, bombero o vigilante, y el sistema de búsqueda policial supone que, cuantos más desmanes cometas, más medios desplegará la policía para atraparte. ¡Las trepidantes persecuciones para llegar a un "Pay 'n Spray" siguen siendo tan intensas como siempre!

La física de interacción entre vehículos tiene claras reminiscencias de "pinball", pero también es verdad que cada coche conserva unas ciertas características propias que pueden influir a la hora de escoger uno u otro. En todo caso, el modelo de conducción simplificado permite circular a gran velocidad por las calles sin tener que preocuparte demasiado por los choques, lo cual agiliza las cosas.

En general, la adaptación a formato portátil de GTA está francamente lograda, y se las apaña para conservar la apasionante jugabilidad que caracteriza a esta serie.



IF YOU DO THIS FOR ME, YOU WILL BE REWARDED BEYOND YOUR DARKEST FANTASIES.

Concesiones al modelo portátil

▸ En otros juegos de GTA tienes que volver a tu guarida para guardar la partida, pero en GTA Advance puedes guardar la partida en cualquier punto. Luego tienes que reiniciar la misión desde el principio después de cargar, pero al menos conservas tu posición y te ahorras tener que repetir unos buenos paseos. Eso sí, no te creas que tu guarida es inútil, ya que a medida que encuentres paquetes ocultos, podrás acudir a ella para aprovisionarte de armas gratuitas.

PORTLAND HARBOR

Valoración

Gráficos ■■■■□□

Jugabilidad ■■■■□□

Sonido/FX ■■■■□□

Originalidad ■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Take2

Género
Acción

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.rockstargames.com

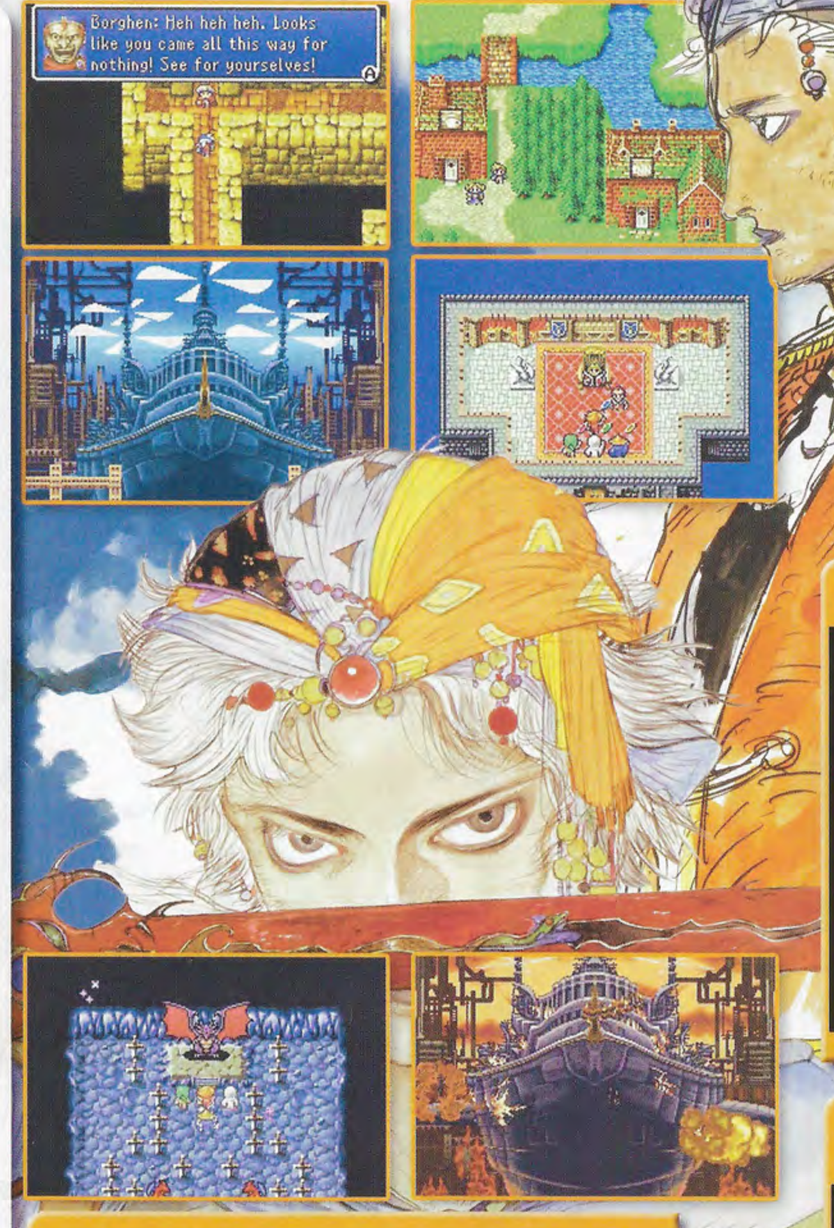
A FONDO A FONDO A FONDO

TEXTOS: HAL

GBA

FINAL FANTASY I Y II

Como dijo el poeta, la fantasía, para quien se la trabaja.
Y ya te digo que la saga de Square (ahora con Enix de apellido) se lo ha currado estajanovistamente, aunque su último título "mayor" («FF X-2») tuviese menos carisma que los cantamañanas de "OT 3" (aunque el trío de mozas parecían Chenoa y su pareja de baile). El caso es que, tras pisar territorio GBA con el excelente «FF Tactics» (la sombre de «Golden Sun» es alargada y calentita), ahora vuelven a los orígenes con esta versión doble de sus dos primeras y seminales entregas, que ya pusieron las bases y los puntos sobre las íes del estilo de la franquicia: su sistema de creación de personajes y sus estupendos diálogos. Además, vuelta también en la forma, pues hace más de una década estos juegos engrosaron la nómina de la recordada NES. Así que había que dejar el listón histórico a la altura de las circunstancias. Empezamos bien, con las melodías traveseras de Nobuo Uematsu regalándonos las orejas, el entrañable 2D (remozadísimo gráficamente, claro) y ese tono azulón tan groovy y medievo-hechizado. Por si aún vestías pañales cuando salieron los originales, recordar que en la primera parte nos encontramos a cuatro personajes a los que adscribir a cuatro profesiones (magos, ladrones, guerreros o expertos en artes marciales) en pos de otros tantos cristales mágicos. En la segunda parte, la modificación de nuestros héroes será más libre, con la particularidad del aumento de nivel y experiencia y ese mítico sistema de objetos.Por supuesto, las sorpresas no faltan: más mazmorras y dragones (hasta cuatro en el nuevo modo Soul of Chaos de «FF I» a nuevos personajes (Cid y Brogan), en el «Soul of Re-Birth» de «FF II». Y para que los nuevos no se pierdan, un bestiario extra tipo "Pokedex". Que no hay que pasarse de nostálgico.



Más guiños que en el Mus

▶ Puestos a poner (valga la redundancia) de tiros largos a los "abueletes" finalfantásticos, nada mejor que acompañarlos con algunos viejos, aunque no tanto, conocidos de los fans. Empezando por el menú diseñado a lo «FF VI» (aunque con opciones de «FF II»). Sin olvidar que, entre los cuatro dragones novedosos del «FF I», tenemos a uno con dos cabezas (estilo «FF III») y a Atmos, de la cuadra «FF V». No está mal para aliviar el mono consolero del «FF XI», que los europeitos sólo cataremos en PC online (aunque interactuemos plataformeramente). Algo es algo.



Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Square/ Nintendo

Género
Rol

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.nintendo.es

GBA

SUPER MARIO PINBALL



Mario se convierte en bola de pinball y debes desplazarlo mediante dos "flippers"

Hay que reconocer que cuando Nintendo se pone en plan original, arrasa.
Fíjate por ejemplo en el caso de Mario. Lo hemos visto en juegos de deporte, de karts, de plataformas, de puzzle y de rol, entre otros, y siempre le ha dado un toque personal y único a los géneros en los que ha participado. Ahora le ha tocado el turno al pinball, y naturalmente, el resultado es tan divertido como sorprendente.
La cosa es bastante sencilla. Mario se ha convertido en bola de pinball y tú tienes que guiarlo mediante los dos "flippers" para superar fases hasta llegar al castillo de Bowser y rescatar a la princesa. Cada fase se compone de diversas habitaciones que tienes que completar golpeando a los enemigos y recogiendo las monedas y estrellas que dejan caer. Las habitaciones están interconectadas unas con otras, de modo que si se te cuela la bola por el medio, pasas al nivel inferior o, si era el último nivel, pierdes una vida. Al final de cada fase hay un enemigo final que requiere de numerosos impactos para derrotarlo, aunque afortunadamente cuentas con "power-ups" para ayudarte. Como juego de pinball es muy divertido, aunque hay que reconocer que la física de la bola no se parece demasiado a la de las máquinas de verdad. En cualquier caso, lo mejor del juego es la espléndida ambientación del universo Mario, que lo impregna todo con su encanto característico. En fin, otro modo de disfrutar de las aventuras de nuestro fontanero favorito desde una perspectiva totalmente diferente.

Diseño abierto

Las habitaciones (o "mesas", como las llamarían los técnicos en pinball) están repletas de posibles blancos a los que alcanzar con la bola, pero el objetivo último en todas ellas es encontrar una estrella dorada. El problema es que las habitaciones se reinician al cambiar de una a otra, por lo que si la bola se cuela por donde no debe, conseguir la dichosa estrella de cada habitación puede llevar más tiempo del esperado.

Valoración

- Gráficos: 5/6
- Jugabilidad: 3/6
- Sonido/FX: 4/6
- Originalidad: 4/6

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Pinball

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.mariopinballland.com/launch/index.html



Nintendo
GAMING 24:7
Pequeño
¡qué grande eres!
THE LEGEND OF
ZELDA
The Minish Cap
SELECT
START
124,90 €*
Link ha entrado en el diminuto mundo de los Minish y lo ha hecho a lo grande. Acompáñale en esta aventura inédita por sus mazmorras y combate el mal antes de que se apodere de este pequeño gran mundo. ¡Házte con él !
Y si todavía no tienes tu Game Boy Advance SP, consigue el pack de coleccionista Zelda Edición Limitada a un precio increíble, que incluye el juego más una Game Boy Advance SP, única en color oro, con la marca Triforce de la Saga Zelda.
GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es
* P.V.P. Recomendado. Oferta Promocional

GBA

METAL SLUG ADVANCE

Ya está aquí el juego que todos estábamos esperando. El alucinante «Metal Slug», ése príncipe de la acción en 2D que ya ha demostrado su autoridad en Xbox y PS2, llega por fin a GBA con una versión exclusiva para la consola portátil. Y menudo juego, amigos, ¡pura dinamita! Conserva intacto el ritmo trepidante de la serie, con sus explosiones, los enemigos que salen por todas partes, las imponentes máquinas de guerra y mucho más. ¡Todo está aquí, con sus detalladas animaciones bullendo por la pantalla! Ahora bien, hay algunas novedades, y es que no en vano se trata de una versión "avanzada" del concepto original. Para empezar, no te mueres con el primer impacto, ahora puedes encajar cuatro o cinco antes de palmarla. Eso sí, una vez muerto, muerto estás, así que no pienses que esto va a ser un paseito. También hay objetos para recoger y coleccionar, lo cual le da mayor longevidad al cartucho más allá de sus cinco misiones principales (más los extras). Lo que no ha cambiado es el arsenal, que consta de armas clásicas como la escopeta, la ametralladora, los proyectiles buscadores, e incluso las uzis duales de «Metal Slug 4». Los protagonistas son dos nuevos soldados, Walter y Tyra, chico y chica respectivamente, que no presentan grandes diferencias a la hora de jugar, pero siempre está bien que se pueda elegir, por eso de la igualdad de sexos.

Tenlo claro, cuando vayas a buscar un nuevo juego de acción para tu GBA, no dejes que te líen: pide «Metal Slug Advance». ¡Que no te den gato por liebre!

UP&DOWN

▲ ¡«Metal Slug» en formato portátil! Gráficos de primera y acción pura de la mejor cosecha. No se puede pedir más.

▼ Quizá sea un poco difícil para algunos, pero nos consta que hay juegos más duros ahí fuera, así que tampoco es para tanto.



Compañía: Virgin | Género: Acción | Lanzamiento: Diciembre | +3 años

SHREK 2: SUPLICAD PIEDAD

Siempre nos quedará el Reino de Muy, Muy Lejos. Sobre todo, a los fabulosos cuentistas de DreamWorks, que vuelven otra vez a la charca familiar (y aledaños) del ogro en este spin-off que hace honor a su título, pues de lo que se trata es, precisamente, de presentarse con las orejas gachas ante los suegros y suplicar clemencia para conseguir el corazón verde de la ¿bella? Fiona antes de que el Príncipe Encantado le clave su encanto en la yugular. A través de veinticinco simpáticos y afilados niveles, dirigiremos las andanzas de hasta tres protagonistas de la historia (Shrek, Fiona y Donkey), si bien, en la segunda parte de la aventura, lógicamente se quedarán Shrek y el asno solos ante el peligro. ¿Quién dijo solos? Afortunadamente, nos asaltarán en el camino por el bosque al dream team habitual: los tres ratones ciegos, Pinocho, los tres cerditos, el hombrecillo galleta de jengibre y, cómo no, el gato con botas, que por fin alcanza el protagonismo estelar que se merece. Hay que decir que, como en las anteriores andanzas de Shrek, el catálogo de movimientos es completísimo y de lo más personalizado en cada personaje, con Donkey pataleador, Gato con Botas escalador y Shrek machacador. Lo mejor es combinar las habilidades de cada héroe dentro de la misma fase para resolver las misiones (mucho puzzle y menos acción combativa, por cierto) y los retos a los que nos enfrentamos.

Ante todo, mucho humor, con chascarrillos y gags que brillaban por su ausencia en la anterior secuela "oficial". En fin, un majete acercamiento de nuestro muchachote fétido hacia el público menos teen. ¿O no os lo imagináis compartiendo cubo de la basura con Traque?

UP&DOWN

▲ Brillantes gráficos y chispazos de humor en la línea de la peli. Amplios niveles.

▼ Tono, a veces, infantiloide y tontorrón. Pocas opciones multijugonas. Al tran-trán.







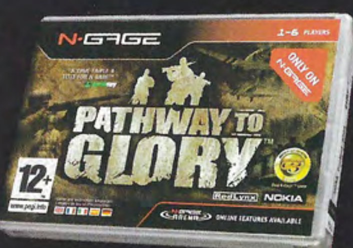
Compañía: Activision | Género: Plataformas | Lanzamiento: Noviembre | + 3 años

Con tanto juego, más que amigos, te interesarán auténticos rivales.

Últimas novedades.



· CRASH NITRO KART



· PATHWAY TO GLORY



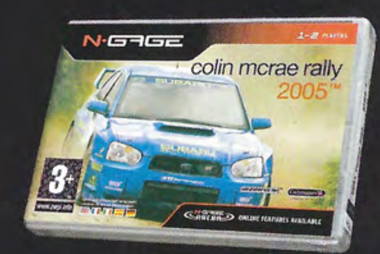
· GHOST RECON JUNGLE STORM



· CALL OF DUTY



· ASPHALT URBAN GT



· COLIN MCRAE RALLY 2005



· FIFA FOOTBALL 2005



· TONY HAWK'S



· TOMB RAIDER



· SPLINTER CELL



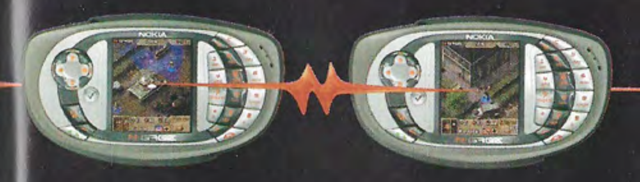
· SONIC N



· MOTO GP



· RAYMAN 3



CONSOLA MULTIJUGADOR



anyone anywhere

N-GAGE

PATHWAY TO GLORY

Más guerra, que aún queda madera (¿o era al revés?). La portátil de Nokia se suma a la vanguardia de la tropa con un juego peleón y cargado de inteligencia militar.



Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■■□

Muy calladito y con mucho secretismo (algunos hablan hasta de "masónico") estaba llevando el cuartel general de Nokia el desembarco del que muchos consideran su mejor juego hasta la fecha, y eso que los fineses no llevaban precisamente mala rachita. Pero la espera y el leve mosqueo ha merecido la pena, aunque contrasta con la demo colgada en la Red desde hace unas cuantas semanas. Porque «Path to Glory» es un juegazo de la cabeza a los pies, logrando eso tan complicado de que nos olvidemos de que tenemos entre manos una consola portátil y nos transportemos a los más grandes campos de batalla consolero. Así de tamaña empresa es la que intentaron, y consiguieron estos chicos. Encima, ni gota de sobredosis bélica, ya que, aunque esté inspirado nuevamente en la Segunda Guerra Mundial, lo que explora el juego son los episodios menos conocidos y hasta secretos (nuevamente los cuchicheos en voz baja, aunque también tendremos su Normandía o su Stalingrado) de la contienda. De hecho, arrancamos de la mano de los aliados desembarcando en la pequeña isla norteafricana de Pantelleria, donde desbarataremos la ofensiva de Mussolini destruyendo cautelosamente un depósito de agua. He ahí dos claves maestras del juego: la estrategia de puntillas y la magistral reconstrucción histórica, para la cual se contrató a un

Viva la guerra global

Por supuesto, si hay que destacar algo entre todo lo destacable del «PTG» es su genial modo multijugador, sin duda el mejor para N-Gage hasta la fecha. Los de RedLynx han vuelto a echar el resto exprimiendo la tecnología Bluetooth para que puedan competir hasta seis jugadores a la vez, cada uno con su misión bajo el brazo. Además, también se pueden desarrollar partidas múltiples con una consola gracias al "Hot seat" (campo de batalla global), que soporta doce niveles y hasta 48 soldados y 16 vehículos. Y la guinda es la posibilidad de conectarnos vía GPRS con la característica "Field radio" en la mochila, que permite a los usuarios enviarse mensajes de voz durante el juego, como si la propia N-Gage fuera una radio de campaña.



equipo de historiadores, documentalistas, cartógrafos y eruditos para que no falte ni cante ni un detallito. Y, la verdad, ver en pantalla a unos ciento sesenta soldados así, como disfrutar de más de cien ilustraciones dentro del juego, 22 armas diferentes, espectaculares secuencias cinemáticas, escenario en perfecto 3D o dieciséis idiomas en pleno fragor de la batalla, impresiona lo suyo.

Gran estrategia

En cuanto a la estrategia, el acelerón tampoco es manco, ya que tendremos que planificar las dieciséis misiones disponibles (básicamente defender posiciones, tomar edificios o capturar territorios, aunque todo con una complejidad en la línea argumental de aúpa) en forma de "acción continua". Esto es, que cada soldado tiene un campo de acción y un arma determinados para su ataque, algo que ayudará a la coordinación del ejército y a su planificación sobre el terreno, para que hasta la última piedra quede controlada. Así, también podremos lanzar ataques fantasma, aproximativos o "de despiste", que el factor psicológico también influye para minar al enemigo. Aunque, desde luego, quien quiera acción pura y dura la tendrá. Además, el ataque podrá ser multifuncional: atrincherado, en tropel o con más de una docena de vehículos disponibles (tanques, carros de combate, aviones...), otro de los logros de este juego etiqueta negra y el bazooka bien cargadito. ¡Adelante, mis valientes!



Ficha

Compañía
Nokia

Género
Acción

Lanzamiento
Diciembre

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.pathwaytoglory.com

Joyas entre los escombros

▸Asombra el nivel de perfección con que la infantería gráfica de Nokia ha tratado a sus naturales escenarios, tanto en la mismísima batalla como en las ilustraciones que ilustran el comienzo de cada misión. Pero lo mejor son sus gráficos "inteligentes" y a tiempo real: si destruimos una torreta o un edificio, permanecerá así a lo largo de la misión, beneficiándonos para tomar un respiro en algún boquete abierto. ¿Cuál será el siguiente prodigio tecnológico de la cada vez más asombrosa N-Gage?

Guía de juego

Puestos a no salir del asombro, el modo de juego de «Pathway to Glory» es otra muestra de buen plantear y mejor hacer. Sobre todo por su apabullante sencillez: un par de botones y tira millas. Esto es, gracias al puntero nos desplazaremos por la pantalla eligiendo qué soldado mandaremos al tajo, hacia dónde y si se desplazará de pie o arrastrándose. Así de fácil, sin la empanada de botones y comandos a los que estamos acostumbrados en los juegos bélicos en consolas y no digamos PC. Importante destacar, eso sí, que el número 2 es la tecla que da acceso al mapa, imprescindible para consultar y comprobar la reacción de nuestro rivales. Ya en campaña, tampoco sobra recordar que el éxito de la misión estriba en elegir al soldado más adecuado (artillero, francotirador, médico...) y no sobreequiparlo con mil cachivaches por si acaso. Cuanto más ligero, mejor te desplazarás estratégicamente. Y, una vez en la trinchera, mejor no asomar demasiado la cabeza: siempre habrá otro compañero mejor situado para abrir juego y fuego desde mejor perspectiva. La perspectiva, recordad. Importante cuestión. También aprovecha del gran despliegue de vehículos a tu disposición, sobre todo unos utilísimos tanques anti-aéreos y carros de transporte de soldados. Y por último, si te sientes agobiado siempre puedes acudir al sistema de mensaje preconfigurado, con el cual puedes enviar mensajes de texto a otros jugadores para que te auxilien en tiempo real, por ejemplo con un ataque aéreo de cobertura.



REQUIEM OF HELL

Los sufridos usuarios de N-Gage y simpatizantes de los juegos de rol y aventuras, han visto aliviada la espera del tan ansiado «Pocket Kingdom: Own the World», con la aparición de este «Requiem of Hell».

Se trata de un curioso título que mezcla los conceptos de los RPG de acción con vista isométrica como «Diablo» de Blizzard para PC o «Record of Lodoss War» de ESP-Sega para Dreamcast, donde la parte de acción deriva de clásicos de la talla de «Gauntlet» de Midway que nos deleitó hace veinte años en los salones arcade. La confección gráfica de los escenarios es de las más bellas programadas para la portátil de Nokia, unido a los complejos laberintos de los mismos. Nos damos cuenta que «ROH» ha sido programado con muchos detalles y pensado solo para N-Gage porque el control se adapta perfectamente a las características digitales de la consola. Ambientado en un mundo épico rebosante de fantasía (ayudado por unas correctas melodías medievales), deberemos llevar a los protagonistas guiados por la hada Gigi a la victoria final, en un periplo basado en dos gigantescos mundos. Y en caso de que se nos quede grande, siempre tendremos la opción de jugar con otro compañero mediante la opción multi-jugador vía Bluetooth. Debido a la estética manga que tiene «ROH» parece más el típico RPG nipón que un juego programado por Digital Red, filial de la compañía finlandesa Nokia. Para rematar el buen hacer del gigante de telefonía móvil, ha traducido «ROH» totalmente al castellano, todo un detalle que esperemos sirva de antecedente para que aparezcan más juegos de este estilo.





▲ Los extensos y adictivos laberintos que nos mantendrán pegados durantes horas hasta que los finalicemos.

▼ Teniendo en cuenta el reducido tamaño de la pantalla de N-Gage, el píxel del personaje podría ser más grande.

Compañía: Nokia | **Género:** Acción/rol | **Lanzamiento:** Noviembre | + 12 años

FIFA FOOTBALL 2005

Vuelve «FIFA» a N-Gage, uno de los más grandes simuladores de fútbol de todos los tiempos. En esta ocasión los chicos de EA nos deleitan con una versión aún más completa que su antecesora, incluyendo 10.000 jugadores reales de las 26 ligas más famosas del mundo, además de las segundas y hasta terceras divisiones de los campeonatos más conocidos de Europa. A nivel de selecciones nacionales están las 38 primeras del ranking oficial de la FIFA. Estos excelentes detalles se encuentran reunidos en un título algo fácil a la hora de marcar goles y tal vez un poco monótono cuando se realizan jugadas, pero son pequeños inconvenientes que quedan solventados gracias a un adictivo modo multijugador on-line mediante el servidor N-Gage Arena. Técnicamente sorprende por su mejora en lo que se refiere a gráficos y en esta versión la velocidad está acorde con el control, aunque regatear es bastante complicado si lo comparamos con chutar a portería. En cuanto a las melodías y efectos FX alcanzan una buena calidad, teniendo en cuenta las modestas capacidades sonoras de N-Gage. Y ojo que el menú cuenta con la mismísima voz de Ricky Martin. Ya que el nivel de dificultad no es de lo más elevado, los programadores de EA Canadá han incluido para los jugadores más exigentes un modo de juego denominado "Desafíos", que se basa en empatar o remontar goleadas en partidos que estén a punto de finalizar, los cuales logran que ganemos "Puntos de prestigio" que sirven para ganarnos la autoridad de los rivales. «FIFA 2005» está destinado a convertirse en el mejor y más completo juego de fútbol para N-Gage.





UP&DOWN

▲ La gran variedad de ligas, campeonatos y jugadores de verdad. Como la vida misma.

▼ Tal vez la jugabilidad es bastante mecánica además de facilota, recuerda a los «FIFA» de 16 bits.

Compañía: EA Sports | **Género:** Deporte | **Lanzamiento:** Noviembre | +3 años



BARBIE:LA PRINCESA Y LA COSTURERA



Por la compra de un juego de Los increíbles, llévate un juego de pegatinas y un porta CD de regalo.



Lemony Snicket



Promociones exclusivas de El Corte Inglés

(Disponible en varios colores. Se venden por separado)



89,90 €

CON LA GBA SP DE NINTENDO

Llévate un adhesivo exclusivo Tribal







99,90 €

Consola disponible en negro o morado

Por la compra de cualquier Nintendo Game Cube, llévate de regalo un DVD con los mejores trucos para esta consola

NINTENDO GAMECUBE
DVD TRUCOS
• POKÉMON™ COLOSSEUM
• MARIO KART™ DOUBLE DASH™
• FINAL FANTASY© CRYSTAL CHRONICLES™
• MARIO GOLF™ TOADSTOOL TOUR
• PIKMIN™ 2
• THE LEGEND OF ZELDA™ THE WIND WAKER
Los mejores trucos en DVD para Nintendo GameCube
Nintendo

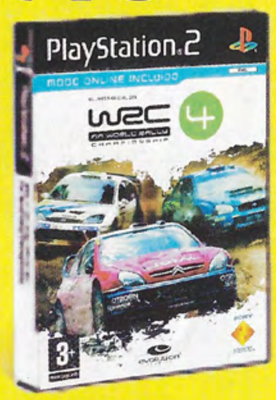
Promociones exclusivas de El Corte Inglés

RESERVA ahora PlayStation 2



y consigue

GRATIS uno de estos juegos:





WRC4 ó ESTO ES FÚTBOL 2005

Sólo tienes que adquirir el Juego elegido cuyo importe se te descontará de el precio en la Consola cuando vengas a recogerla.

Podrás recoger la Consola PlayStationR2 del 17 de Enero al 20 Febrero 2005 en el Establecimiento donde la hayas reservado.

Promoción válida hasta el 16 de Enero de 2005

Una promoción de El Corte Inglés



PAC-MAN
SU MAJESTAD TRAGABOLAS

No necesita presentación y alabanza. El juego más popular y reconocible de la Historia aún engancha y asombra por su intuición y su adicción simplificadísimas. Hasta la NASA se piensa mandar una copia al espacio...

¿Quién iba a decir que una cuatro estaciones iba a dar tanto juego? En efecto, jugones, para que miréis al mensaka del moto-pizza de turno con más respeto y le dejéis propinilla. Porque, según cuenta la leyenda (aquí el componente mitológico es inevitable), fue la visión de una redonda pizza mediana sin una de sus porciones la que despertó el eureka en la sesera de Toru Iwatani, joven (bueno, 27 tacos tenía el mozo) empleado del magnate Masaya Nakamura, que en aquel año (1979) veía el negocio de los videojuegos cual azucarillo en el té mandarín. Pero, basándose en un tradicional juego japonés de conquista de territorio a base de comerse fichas en un tablero, Iwatani imaginó un muñeco amarillo (más bien la pizza era cuatro quesos) corriendo por un laberinto regado de bolitas a las que zampar y perseguido por cuatro fantasmas. Así de simple. Luego, completó la faena colocando una bolita más grande en cada esquina de la pantalla para poder engullir al espectro (se nota que aquel día Toru tenía hambre), que a su vez "sanaría" en una casilla en el centro, y un par de elementos con puntuación extra en cada nivel. Echó un vistazo al frutero de su salón y colocó primero cerezas, luego fresas, luego albaricoques, manzanas y ciruelas. Cuando se le acabó la macedonia optó por naves espaciales, campanitas y llaves, que valían cinco mil puntos. Redondeó la jugada con unas graciosas animaciones entre niveles (después del segundo, quinto y noveno) y el icono multitaquillero de finales del siglo XX estaba creado. Ningún otro producto de la industria del videojuego tuvo un éxito tan fulminante, ni siquiera «Space Invaders»: pronto se fabricaron camisetas, llaveros, cromos y hasta fotonovelas y series de televisión con el popularísimo comecocos. Y, cómo no, clones a tutiplén. El primero, en 1981, un años después del feliz alumbramiento, fue «Ms. Pac-man», su versión femenina y coquetuela. Luego vendría la versión conjunta en pinball (1982), «Baby Pac-man» (1982), «Pac-man mania» (1988) –primero en 3D– y, en 1999, «Pac-man wold» para Play 1. Y suma y sigue gracias a las miles de fotocopias en móviles, mini-consolas y demás maquinitas. Y es que, ¿habrá alguien en la Tierra que no se haya echado una partidita al comecocos? ¿Y fuera de ella?


Tal es el impacto en la cultura popular de Pac-man que fue uno de los primeros títulos en formar parte del National VideoGame and Coin-Op Museum de San Luis, en Estados Unidos, el Louvre del cotarro. Como la Gioconda amarilla, vaya.


En 1983, Namco comercializó una versión del juego, «Professor Pac-man», que fue una de las primeras máquinas recreativas en integrar el formato "trivial" en los juegos arcade. Ya decíamos que tenía pinta de empollón.



Precisamente este verano, en su línea de clásicos NES, Nintendo editó la versión original de la saga, quizá como tributo a los pingües beneficios que Comecocos brindó a la casa desde los tiempos de los 8 bits.

EL PRECEDENTE

Tai Sai o MahJong

Además de ciertos juegos de tablero milenarios como Tai Sai o MahJong, el auténtico germen de «Pac-man» fue... él mismo. Bueno, una versión más o menos prototípica que jugaba con la idea de la pizza animada original que engullía diversas muestras de "fast-food". Ya como bicho amarillo, su primer nombre de pila fue «Punk-Man», que Midway aniquiló al emigrar a USA porque sonaba muy mal (a «Fuck-Man», con perdón).



LOS DISCÍPULOS

PAC-TTACK.

Si no puedes con tu enemigo, únete a él. En 1993, ante la avalancha «Tetris», Namco editó un estupendo juego 3D que fundía su franquicia con su, según algún malpensado, imitador del Este. El resultado, una ensaladilla rusa simpaticona.

Crash Bandicoot

El género plataformero le debe un brazo y parte del otro a «Pac-Man». Véase, sin ir más lejos, los guiños de Mario o Sonic a su colega o la filosofía de la saga «Crash», otro tragabolas de impresión, aunque sea sin fantasmas. Por cierto, «Jak» y «Ratchet & Clank» también se unen hoy día al homenaje.



RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Gradius V (PS2)

Los siguientes códigos se introducen después de poner el juego en pausa. Solo puedes introducir un truco por fase, pero se acumulan.
Por ejemplo, si no usas el truco en la fase uno, lo puedes usar dos veces en la fase dos.

Para mejorar velocidad, misiles, disparo doble, 4 opciones y campo de fuerza:
Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L2, R2
Ídem del anterior, pero con láser: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, L1, R1

GTA San Andreas (PS2)

Introduce los siguientes códigos durante el juego, sin poner la pausa

250.000 $, salud y blindaje a tope: R1, R2, L1, X, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Arriba
Maniobrabilidad perfecta: Tri-ngulo, R1, R1, Izquierda, R1, L1, R2, L1
Nivel de b`squeda de 4 estrellas: R1, R1, Círculo, L1, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo
Aumentar nivel de b`squeda: R1, R1, Círculo, R2, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Izquierda
Poner recompensa a tu cabeza: Abajo, Arriba, Arriba, Arriba, X, R2, R1, L2, L2
Reducir nivel de búsqueda:R1, R1, Círculo, R2, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo
Tráfico agresivo: R2, Círculo, R1, L2, Izquierda R1, L1, R2, L2
Tráfico negro: Círculo, L2, Arriba, R1, Izquierda, X, R1, L1, Izquierda, Círculo
Vehículos invisibles (salvo las motos): Triángulo, L1, Triángulo, R2, Cuadrado, L1, L1
Destruir coches: R2, L2, R1, L1, L2, R2, Cuadrado, Triángulo, Círculo, Triángulo, L2, L1
Coches más rápidos: Derecha, R1, Arriba, L2, L2, Izquierda, R1, L1, R1, R1
Semáforos en verde: Derecha, R1, Arriba, L2, L2, Izquierda, R1, L1, R1, R1
Coches en el agua: Derecha, R2, Círculo, R1, L2, Cuadrado, R1, R2
Reloj más rápido: Círculo, Círculo, L1, Cuadrado, L1, Cuadrado, Cuadrado, Cuadrado, L1, Triángulo, O, Triángulo
Jugabilidad más rápida: Triángulo, Arriba, Derecha, Abajo, L2, L1, Cuadrado, R1, R2



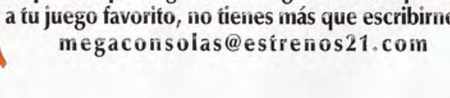
Club de Fans


Me gustaría que hablaseis del último Unreal para Xbox. José Antonio Aguilar (Marbella)

Unreal

Si se trata de pegar tiros a tutiplén, desde luego la saga que eliges es de las mejorcitas. En Xbox ya ha dejado su rastro de pólvora con anteriores juegos y dentro de muy poco, bajo el título de «Unreal Championship 2: The Liandri Conflict», nos llegará una de las secuelas más esperadas. La cosa va de manejar cualquiera de los 14 personajes del mundo «Unreal», todos ellos equipados con impresionantes poderes de adrenalina, de las que se nutren tanto tus tácticas ofensivas como defensivas, de tal manera que hasta se pueden desviar proyectiles. Entre las novedades más jugosas está la experiencia para un jugador, que te sitúa en un emocionantísimo torneo con habilidades propias, conduciendo vehículos o realizando espectaculares acrobacias. Pero donde este nuevo «Unreal» resulta la caña es en Xbox Live! En esta opción puedes aprovechar todas las posibilidades de la consola verde, deparándote apoteósicos combates contra adversarios de todo el mundo. Y ojo que la posibilidad de intercambiar entre vista en primera y tercera persona permite al jugador increíbles combinaciones de movimientos y añade una nada despreciable variedad al juego. Ponen la guinda al pastel un diseño de niveles para exprimir al máximo los movimientos de nuestros personajes y sacarle un altísimo rendimiento a los combates. Por cierto, tenemos que "cepillarnos" a unos cuantos alienígenas.




Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galeria

El dibujo de Crash y su archienemigo, Dr. Cortex, ha permitido a Jesús Tejeda Gómez, de 12 años, ganar el videojuego de «Harry Potter y el prisionero de Azkaban».

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos personales (Nombre, dirección y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS



1 Tony Hawk's Underground 2 (PS2)
Así como los viejos rockeros nunca mueren, el rey del skate sigue en forma aportando increíbles sorpresas a una rabiosa jugabilidad.

2 Paper Mario 2 (GC)
El combate y los minijuegos de este originalísimo juego de rol liderado por Mario nos ha hecho vibrar. Un título único, diferente y muy divertido.

3 GTA San Andreas (PS2)
Impresionante, Genial, Prodigioso, Sorprendente... Todos los adjetivos calificativos se nos quedan cortos. Aunque eso sí, van con mayúscula.

4 Ratchet & Clank 3 (PS2)
Desde luego no es de los juegos más sesudos a los que hemos jugado, pero ir achicharrando enemigos en este plataformas es de lo más adictivo.

5 Fable (Xbox)
Eso de moldear tu personaje y -según actuemos bien o mal- pasar de ser un "don nadie" a convertirte en el rey del mambo, mola mazo.

Retrato Robot

...Scorpio



1

EDAD: El menda es de la época del "puente sobre el río Kwai". Desde el primer «MK» lleva dando guerra. Pero, para que no se noten las arrugas, se tapa con un fashion "burka" amarillo limón (aunque puede mutar de color).
PINTA: (Cruce entre canario y cachalote, le copió el sastre a Sub-Zero, aunque en «MK4» le tejieron unos bordados muy monos.
ORIGEN: Espectral, nunca mejor dicho. El ninja prejubilado busca venganza desde que

2

se cruzó en el abismo con su "querido" Sub-Zero. Al chico el mal fario le persigue: logró ser Gran Campeón, pero le arrebataron a su mujer e hijo. Para que digan que los killers no sufren.
¿A ESCONDIDAS, HERMANO?: Una de las discusiones preferidas de los «kombatadictos» es si Sub-Zero y Scorpio son o no hermanos (esa pinta de Zipi y Zape mueve a cualquier especu-

3

lación). Para deshacer el entuerto, la mejor pista es «Mortal Kombat Bros.», simpática versión de un tal Mike Haggar con unos Mario y Luigi muy peleones.
FUTURO: Anda a la gresca con los Dioses Ancianos en el flamante «Deception». Aunque en el futuro «Shaolin Monks» puede darse un atracón sangriento.

Te lo dice Galibo ...

Un policía ¿modelo?

En ‹The Getaway› hay tres protagonistas, pero yo ya he decidido cual es mi favorito: el sargento Mitch, un huraño policía de permanente ceño fruncido que no le consiente tonterías a nadie. Hace unos años se cargó a un tipo por error, pero oye, que el capullo tenía una pistola, ¡a cualquiera se le puede ir el gatillo en esa situación! Más que estar arrepentido por el desgraciado incidente, a mí me da la sensación de que Mitch lo que está es cabreado con el mundo, así que yo procuro meterme en su papel. Me encanta requisar automóviles al azar por la calle, "¡es un asunto policial!", y sobre todo ponerles las esposas a todo el que se cruza en mi camino. Qué puñetas, cuando estoy en plena acción y jugándome la vida, no puedo arriesgarme a que un supuesto "ciudadano inocente" saque una pipa de debajo del jersey y me pegue un tiro en cuanto le dé la espalda. Pero aunque Mitch es precavido, también es un tipo duro, capaz de cargarse a un ejército de maleantes a golpe de ametralladora, y se nota que sabe cómo tratar a las mujeres: con una fría indiferencia profesional que las vuelve locas. La verdad que no sé si es un buen modelo de poli, pero cuando estoy en su pellejo me lo paso genial.



Foro abierto

Desde hace tiempo me vengo comprando todos los juegos de Mario. Me encanta este personaje, pero no puedo decir los mismo de su hermano Luigi. ¿Por qué no le buscarían una hermanita?

Habría que preguntárselo a Miyamoto. Quizás te contestaría que ya le buscó una princesa, la encantadora Preah, ¿o no? Lo cierto es que no tiene el carisma de fontanero, pero tampoco Luigi. Pero es que Mario es Mario, y en su entorno siempre él va a ser el que destaque.. La mejor solución sería buscar un personaje femenino, con fuerte personalidad, pero en otro juego distinto.

Ya lo he probado y me ha encantado. ¡«San Andreas» es el mejor juego de todos los tiempos! ¡ «San Andreas» for ever! Toni Turá (Barcelona)

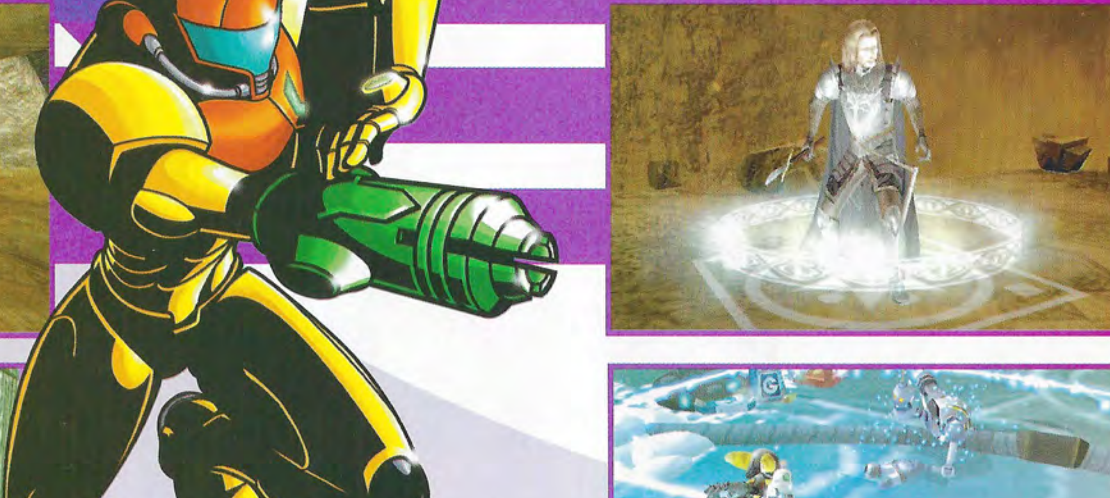
Vaya entusiasmo. Bueno no nos extraña, estamos hablando de «GTA San Andreas». ¿El mejor juego de todos los tiempos? Esto es tan difícil como nombrar el number one de la historia del cine o seleccionar el mejor cuadro pintado jamás. Nosotros, de momento, lo hemos elegido el mejor juego del año y lo que no nos cabe duda es que ya se ha convertido en un clásico.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



Los mejores



Suena a topicazo, pero es la verdad: la cosecha de juegos de este año ha sido extraordinaria. Se nota que estamos próximos al final de este ciclo de consolas, y a estas alturas los desarrolladores ya se las saben todas para sacar el máximo partido del hardware con el que trabajan. ¡Disfrutemos mientras dure!



Como cada año, en Megaconsolas nos disponemos a escoger los juegos que más nos han gustado, los que merecen nuestra mayor recomendación de cara a estas navidades. No es fácil elegir solo uno, así que si tu opinión es otra, tampoco la tomes con nosotros. ¡Para gustos están los colores!

Acción

La categoría de acción estaba disputada principalmente por «Metroid Prime 2: Echoes», tampoco estuvieron mal «Spider-Man 2» o «Driv3r», pero al final se ha impuesto con contundencia «Halo 2», que probablemente sea el mejor shooter en primera persona jamás creado para consola alguna. ¡Simplemente arrollador! A «Ninja Gaiden» le damos una respetable mención de honor.

Rol

El rol suele estar dominado por PlayStation y sus Final Fantasy, pero este año nosotros nos quedamos con «Paper Mario 2» de GameCube. Original, bonito y terriblemente divertido, es una bocanada de aire fresco en este género. «El señor de los anillos: La tercera edad» era otro de los candidatos, más que nada por su ambientazo en la Tierra Media.

Estrategia

¡Huy, qué pillado por los pelos está esto! ¿Qué ha salido de estrategia este año para esta categoría? Era una pregunta retórica: gana «Pikmin 2», y sin despeinarse. ¡Siguiente!.

Plataformas

El año pasado nos quedamos con «Ratchet & Clank 2», y este año... pues elegimos a «Ratchet & Clank 3», que nos ha vuelto a dejar alucinados. «Jak 3» y «Sly 2» también han mejorado respecto a sus anteriores ediciones, pero Ratchet y su robótico amigo siguen siendo los amos (¡los &*@# amos!).

Online

¡Nueva categoría! Ya hay suficientes títulos online como para escoger al mejor de la red. «Halo 2» podía haber sido el ganador, porque la verdad también en el fregado online está que se sale. Tampoco es manco «SOCOM 2», pero finalmente hemos optado por lo que Ubi Soft ha hecho con «Splinter Cell: Pandora Tomorrow». La mecánica de

Juegos...

espías contra mercenarios, cada uno con objetivos y poderes únicos, es poco menos que revolucionaria.

Deporte

Pues una vez más, tenemos a «FIFA» y a «Pro Evolution» con sus respectivas ediciones anuales. Les damos el premio conjunto y que discutan sus respectivos fans cuál es el mejor, nosotros asumimos el papel de árbitro.

Velocidad

Aah... «Need for Speed Underground 2»... tan bonito y reluciente con sus luces de neón... Nos ha encantado, pero es que «Burnout 3» es demasiado flipante como para no coronarlo rey de la velocidad de este año.

Portátil

La elección este año tenía bemoles si escoger un juego de GBA o de N-Gage, sí, sí. porque el Pathway to Glory de la consola de Nokia es la traca. Finalmente nuestro favorito ha sido «Metroid: Zero Mission», aunque «Zelda: Minish Cap» también nos ha seducido, y «Metal Slug Advance» tenía sus incondicionales.

Terror

De los juegos que nos ponen los pelos como escarpias, este año esperabamos más. «Resident Evil:Outbreak » no ha aportado nada nada especial y el novato en la plaza del terror, «Forbidden Siren», a pesar de algunas originalidades como la "visión" a través de los ojos de otros personajes, necesita foguearse un pelín más. Por eso «Silent Hill 4», con la inmarchitable fórmula de la saga para meternos miedo en el cuerpo, ha sido el ganador.

El Elegido

Grand Theft Auto San Andreas

La verdad es que nuestro juego del año podía haber sido perfectamente **«Halo 2»**, o incluso **«Metroid Prime 2: Echoes»**, que son dos títulos de calidad extrema en sus respectivas plataformas. Pero al final, hemos comprendido que nuestro elegido no podía ser otro que **«GTA: San Andreas»**. Este pedazo de monstruo de juego es tan grande, tan variado y tan ambicioso, que algunos incluso lo consideran el mejor juego de la historia. Nosotros no nos atrevemos a llegar tan lejos, pero es verdad que es una obra maestra. Tres extensas ciudades para explorar, zonas campestres, toneladas de misiones y un guión de primera que derrocha sentido del humor. Por no mencionar los controles refinados al máximo, las actividades alternativas y la novedad de las estadísticas mejorables. Si **«GTA 3»** popularizó el género criminal con su diseño de juego abierto, **«San Andreas»** lo ha perfeccionado hasta un nivel que va a ser muy difícil de superar. Según parece, la próxima edición de la serie saldrá en las consolas de nueva generación. Está visto que en las actuales ya no se puede llegar más lejos. Es un juego prácticamente perfecto.



...y los que vendrán



¡Jugad, jugad...jugones! Ahora que podemos hincharnos con la oferta navideña, nutrida y de calidad, aprovechadla amigos megaconsoleros. Pero no olvidéis que siempre habrá mas. Aqui, un anticipo de algunos juegazos que nos llegarán en el 2005.

Como ya viene siendo habitual, lo recogido en la cosecha videojuguetera del año ha sido magnífico. Un rayo consolero que no cesa y que parece se prolongará con renovadas sensaciones en el 2005. De hecho, ya se escucha el rugido de motor más deseado por las pistas de la negra de Sony. «Gran Turismo 4» promete arrasar, sobre todo con su modalidad online, además de por su calidad gráfica y modelado de coches de campanillas. En el mismo terreno velocípedo, aunque en plan callejero y "tuneador", entrarán en liza «Juiced» y el clandestino «Midnight Club 3: Dub Edition», con una marcha más de velocidad y vehículos reales por primera vez en la saga. Hablando de sagas, la de mayor solera en el mundo del rol, Final Fantasy, nos traerá por fin «Final Fantasy XII» debajo del ala. Precisamente un par de alas (una metálica y otra natural) es lo que tiene Kalas, el prota de «Baten Kaitos», un sorprendente RPG de desbordante fantasía. Ésta también la reparten a manos llenas en «Kingdom Hearts 2» los nuevos personajes del consorcio Square/Disney, tales como Auron (de «Final Fantasy X»), Hércules y La Bestia. Dentro de los títulos de rol estelares, la intensidad en el combate de «Knights of the Old Republic 2» y «Jade Empire» dejará huella. Sumergidos ya completamente en la acción, en «The Punisher» y «Time Splitters» no pararemos de apretar el gatillo. Otras artes más silenciosas, pero no menos efectivas, son las que utilizaremos en «Metal Gear Solid 3: Snake Eater» (con flipantes movimientos y nuevo look de Snake) y en «Splinter Cell 3: Chaos Theory» (con un remozado motor de iluminación espectacular). De película es el nuevo "fichaje" de EA, el hombre-murciélago de «Batman Begins», título que tendrá su réplica en la gran pantalla. El súper héroe de marras será más oscuro de lo habitual, meterá miedo a los criminales de una forma muy especial y luchará como un experto en artes marciales. Aunque para dar yoyas de campeonato las de «Rumble Roses», «Death by Degrees» (...esa Nina encuerada para repartir estopa en solitario) y, fundamentalmente, «Tekken 5», la gran serie de Namco. Por último podremos rebajar tensiones con «Mario Party 6», una nueva diversión festivalera comandada por el más carismático personaje de Nintendo. Claro que con permiso de Link, que promete regresar también el próximo año con otra aventura de «Zelda» absolutamente bombástica.

TECNOBAZAR

Tras analizar en este número tantos y buenisimos juegos, en una sección como esta de Tecnobazar sólo queda plantear la pregunta del millón ¿Dónde jugarlos? La variedad de consolas que hoy existen en el mercado puede proporcionar diferentes experiencias de juego, pero todas satisfactorias. He aquí un escaparate con todas ellas, para que elijas la que más se amolde a tus exigencias de jugador.

PlayStation 2

Cía:Sony
Color estándar: Negro

Procesador: Sony "Emotion Engine" 295 Mhz/ **Procesador gráfico:** Sony Graphics Synthesizer 150 Mhz/ **Memoria Ram:** 32 MB/ **Memoria de vídeo:** 4MB/ **Polígonos por segundo:** 66 millones/ **Canales de sonido:** 48/ **Puertos para mandos:** 2/ **Puertos para memory card:** 2. **Puntos fuertes:** Conexión online/ Puerto iLink para conexión en red/ El mayor catálogo de juegos entre las grandes consolas/ Reproductor DVD-video Sony/ Puerto USB para conexión cámara Eye Toy.

Xbox

Cía:Microsoft
Color estándar: Verde

Procesador: Intel PIII 733 Mhz/ **Procesador gráfico:** nVidia G-FORCE XBOX 250 Mhz/ **Memoria Ram:** 64 MB/ **Polígonos por segundo:** 125 millones/ **Canales de sonido:** 64/ **Puertos para mandos:** 4/ Puertos para memory card: 2 en cada mando. **Puntos fuertes:** Conexión online (Xbox Live!)/ Tarjeta Ethernet 1/100 para banda ancha y juego en red Disco duro:8GB/ Reproductor DVD-vídeo Thompson/ Conexión de hasta 4 consolas.

Game Cube

Cía:Nintendo
Color estándar: Azul

Procesador: IBM "Gekko" 485 Mhz/ **Procesador gráfico:** NEC "Flipper" 162 Mhz/ Memoria Ram: 40 MB/ **Polígonos por segundo:** 12 millones (texturados)/ Canales de sonido: 64/ **Puertos para mandos:** 4/ **Puertos para memory card:** 2. **Puntos fuertes:** 2 puertos de serie de alta velocidad/ Conexión con la portátil GBA a través de un cable especial (GBA/CN) para interactuar entre ambas consolas/ Juegos exclusivos de los más carismáticos personajes de Nintendo, como Mario.

GBA SP

Cía: Nintendo
Color estándar: Plata

CPU: 32 bits RISC + 8 bits CISC/ **Memoria:** 32 KB WRAM + 96 KB VRAM/ **Pantalla:**TFT Reflectante con luz frontal/ **Resolución:** 240 x 160 puntos/ **Sonido:** Altavoz (mono) y auriculares (estéreo)/ **Alimentación:** Baterías de Iones de litio. **Puntos fuertes:** Duración de las pilas 18 horas con luz apagada, encendida 10 horas/ Conexión con Game Cube mediante cable GBA/CN/ Diseño cómodo y la consola es plegable/ Cartuchos compatibles con Game Boy, GB Color y GBA/ Mayor catálogos de juegos para una portátil.

N-Gage QD

Cía:Nokia
Color estándar: Gris

CPU: Strong Arm 104 Mhz/ **Memoria:** 3.4 MB de memoria interna – tarjetas de memoria externa (32, 64 y 128MB por separado)/ Pantalla de alto contraste retroiluminada/ **Resolución:** 176 x 208 puntos/ **Alimentación:** Baterías de Iones de litio. **Puntos fuertes:** Consola y móvil al mismo tiempo/ Partidas multijugador a través de tecnología Bluetooth y y online vía GPRS a través de la comunidad de jugadores N-Gage Arena/ Posibilidad de descargar e instalar aplicaciones adicionales JAVA/Symbian/ Marcación por voz/ Correo electrónico y navegación por internet.



Las nuevas vedettes

Habrá tiempo de hablar largo y tendido de ellas, pero no podemos dejar de mencionar a las dos nuevas consolas que nos llegarán en el 2005: **PSP de Sony** y **Nintendo DS**. La primera reunirá en una misma plataforma la posibilidad de disfrutar de juegos, música y películas (¡hasta poder verlas online!). En el caso de la Nintendo DS, gracias a su doble pantalla la acción de un mismo juego se multiplica y potencia a límites insospechados. Además cuenta con micrófono incorporado para reconocimiento de voz y sonido, incluso para chatear. Dos joyas, en fin, que aumentarán el concepto de entretenimiento integral.



WWW.TU-LOGO.COM

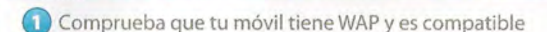
IMÁGENES ESTÁTICAS

1. Comprueba que tu móvil tiene WAP y es compatible
2. Envía **COLOR46** (espacio) código de la imagen que prefieras al **5099**

También tu imagen en el **806 41 69 47**

ej. SMS: **COLOR46 36958**

ESPECIAL NAVIDAD











36958	36959	36960	36961	36946	36971	36948	36962	36963	36938

























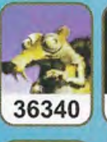


































36458	36463	35485	35497	36910	36905	36899	36900	36618	36906	37682	36205	36123	36986	36991	37008
36465	35424	35423	35484	35502	35986	37177	36894	36474	36121	36459	36457	35495	35540	37131	36488
37009	35966	40966	40967	40968	40969	40964	40965	37132	36464	36690	37039	35158	36897	36231	36330
37387	36502	36602	36978	35438	36340	36691	35530	39080	37373	37376	37377	37374	37375	37370	37372
36505	36509	36056	36507	36927	36631	36609	36610	37007	35005	36644	37798	36608	36500	36170	35499
36030	36047	36068	36070	36214	36073	36074	36075	36076	36077	36078	35492	36981	37384	36634	36974

IMÁGENES DINÁMICAS







































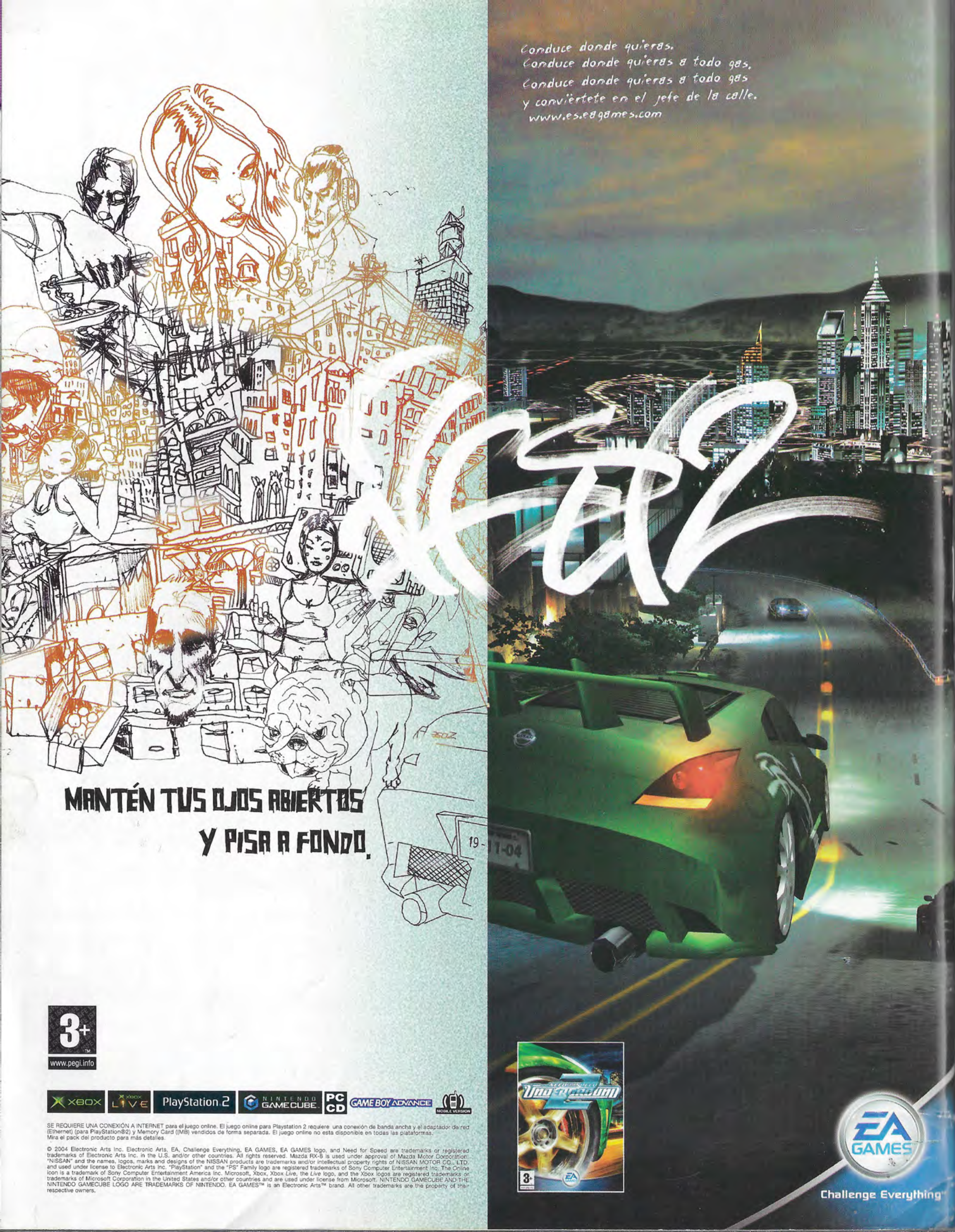






37300	37291	37271	ANIM185	ANIM121	37272	ANIM204	ANIM203	ANIM202	37523	37242	37501	37292	37294	37289	37290
ANIM187	37274	37276	37276	ANIM184	ANIM196	ANIM126	ANIM198	ANIM197	ANIM195	ANIM201	ANIM113	ANIM127	ANIM192	37383	ANIMA112
ANIM116	37190	37245	37253	ANIM117	37615	37616	ANIM180	ANIM193	DANCE	ANIM194	ANIM115	37426	37425	37502	37435
37664	37666	37837	39039	37433	40062	ANIM186	40333	39931	39932	39933	39936	ANIM128	ANIM118	ANIM114	ANIM119
ANIM148	ANIM146	ANIM206	37270	37399	37418	37434	37401	37410	37404	37402	37412	37411	37417	37416	37427

IMAGENES ESTATICAS (806 Y 5099: 3SMS) ¤0,90+IVA/SMS. **MOTOROLA**: A830, E380, E390, T720, T720i, v300, v400, v600, A388, v500, v525,c370, c450. c550, c650, mpx200, A830. **NOKIA**: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, 7200, 5140, 7600, 7610, 7700, 6230, 66 00, 6810, 6820, 3660, 3200, 3300. **PANASONIC**: gd87, x70, gd67, g50, g51e, g51m, g60, g70, x60. **SHARP**: gx10, gx20, gx15, gx30. **SIEMENS**: s55, sl55, u10, m46, m65, mc60, c60, c65, c62, cf62, cx65, st55, st60, sx1, a60, u15. **SONYERICSSON**: p800, t300, t302, t310, t610, t618, t68, t68i, T630, z1010, z200, z600. **ALCATEL**: 332, 531, 535, 735, 735i, 715. **LG**: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000. **SAGEM**: my-v65, my-v55, my-v75, my-x7, myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2. **SAMSUNG**: i500, i700, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, c100, x100, x400, d700, p705, sgh-s500, z105. **TSM**: tsm100, tsm400. **PHILIPS**: p535, 550, 530, 822, 825, 350, 355. **IMAGENES ANIMADAS (806 Y 5099: 3SMS)** ¤0,90+IVA/SMS. NOKIA: 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6610i, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage, N-GageQD, 7200, 5140, 7600, 7610, 7700, 6230, 6600, 6810, 6820, 3660, 3200. PANASONIC: gd87, x70, gd67, g50, g51e, g51m, g60, g70, x60. SHARP: gx10, gx20, gx15, gx30. SIEMENS: s55, sl55, m46, m65, mc60, c62, cf62 , cx65, sx1, u10, u15, st60. SONYERICSSON: p800, t300, t302, t310, t610, t618, t68, t68i, z1010, z200, z600, k700i. ALCATEL: 332, 531, 535, 735, 735i, 715. TSM: tsm100, tsm400. LG: g3100, g4050, g5300i, g5310, g5400, g5410, g7020, g7030, g7050, g7070, g7100, g7110, g7120, g8000. MOTOROLA: c550, c650, mpx200. SAGEM: myx-2, myx-5, myx-6, myx3-2. SAMSUNG: i500, i700, s300, sgh-e700, sgh-e710, sgh-s100, sgh-s500, sgh-t400, sgh-v200, sgh-x600, c100, x100, x400, d700, p705, z105. PHILIPS: p535,550,530,822,825,350,355. **806**. Precio máx ¤1,09/min r.f. ¤1,357/min r.m. IVA incluido. Apdo. Correos 36.442 - 28080 Madrid. Mayores de 18 años.


Conduce donde quieras.
Conduce donde quieras a todo gas.
Conduce donde quieras a todo gas
y conviértete en el jefe de la calle.
www.es.eagames.com
MANTÉN TUS OJOS ABIERTOS
Y PISA A FONDO.
3+
www.pegi.info
XBOX
XBOX LIVE
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
PC CD
GAME BOY ADVANCE
MOBILE VERSION
SE REQUIERE UNA CONEXIÓN A INTERNET para el juego online. El juego online para Playstation 2 requiere una conexión de banda ancha y el adaptador de red (Ethernet) (para PlayStation®2) y Memory Card ((MB) vendidos de forma separada. El juego online no esta disponible en todas las plataformas.
Mira el pack del producto para más detalles.
© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, EA GAMES logo, and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Mazda RX-8 is used under approval of Mazda Motor Corporation. "NISSAN" and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. EA GAMES™ is an Electronic Arts™ brand. All other trademarks are the property of their respective owners.
EA GAMES
Challenge Everything